KILLZONE 2 OSTATECZNY WERDYKT

GRY VIDEO I KONSOLE

LUTY 2009 | 02/2009

新プラス

ONE PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

BEST OF 2008

PODSUMOWANIE ROKU - WYBIERAMY NAJLEPSZE GRY

PRAWDZIWY KOSZMAR MA NA IMIĘ ALMA. PIERWSZA RECENZJA

F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN

ZRECENZOWANY

STREET FIGHTER IV

CAPCOM RZĄDZI I DZIELI!

JUŻ GRANE

HALO WARS

PIERWSZE WRAŻENIA

RAPORT

I AM ALIVE

KATAKLIZM W CHICAGO

RAPORT

OVERLORD II

DOBRO ZŁEM ZWYCIĘŻAJ

PIERWSZE SPOJRZENIE

BRÜTAL LEGEND

JACK BLACK vs. RESZTA ŚWIATA

NOWE INFORMACJE

GTA IV: LOST AND DAMNED

WRACAMY DO LIBERTY CITY

9 771505 820004 02
NR 119 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: RETROPLUS / KREW I FLAKI CZYLI HISTORIA PRZEMOCY W GRACH VIDEO / ŻYCIE PO ŻYCIU: LITTLEBIGPLANET / ZRECENZOWANE: SKATE 2, LORD OF THE RINGS: CONQUEST, CASTLEVANIA JUDGMENT, ALONE IN THE DARK: INFERNO I INNE!

PRZEBOJOWY HACK'N'SLASH

TERAZ TAKŻE NA KONSOLE XBOX360® I PLAYSTATION®3!

FALLEN ANGEL

SACRED 2

- 6 W PEŁNI MODYFIKOWALNYCH, RÓŻNORODNYCH POSTACI
- DWIE WYJĄTKOWE KAMPANIE ORAZ PONAD 500 ZADAŃ
- SWOBODNA EKSPLORACJA PONAD 50 KM² ŚWIATA GRY
- DRUŻYNOWY TRYB DLA JEDNEGO GRACZA ORAZ TRYB WIELOOSOBOWY
- GRAFIKA JESZCZE DOSKONALSZA NIŻ W WERSJI PC

www.SACRED2.com/pl

CENEGA ASCARON DEEP SILVER PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE Games for Windows

Sacred 2 © Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2008. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Published 2008 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

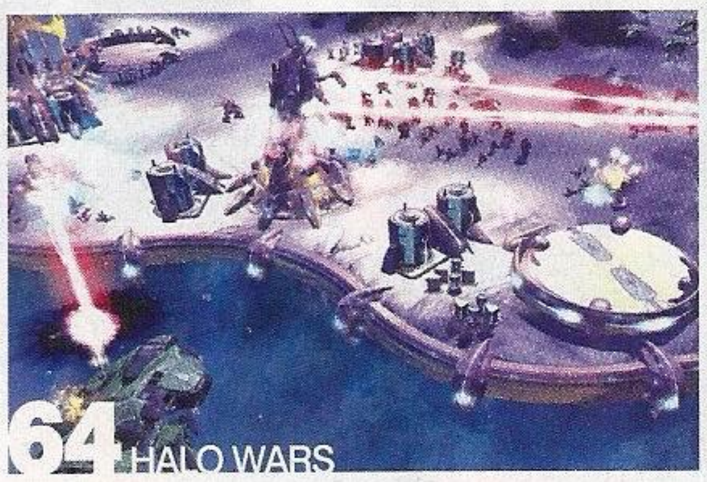
MENU // LUTY 2009

70 KILLZONE 2

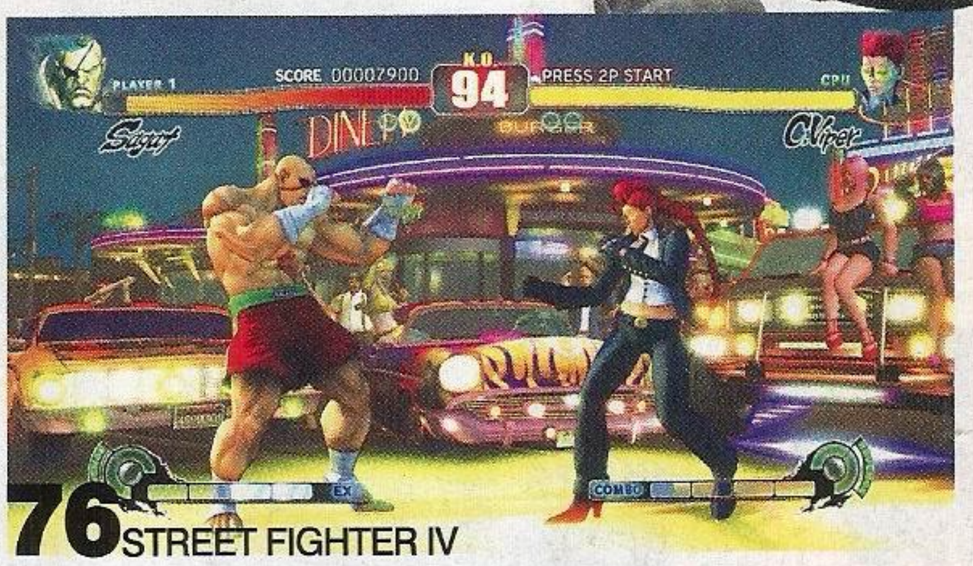
54 OVERLORD 2

82 F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

46 I AM A[LIVE]



64 HALO WARS



76 STREET FIGHTER IV

SPECJAŁ

046> I AM ALIVE
Gra zacznie się zgodnie z hitchkockowską zasadą, że na początku ma być trzęsienie ziemi... Co będzie dalej?

050> KREW I FLAKI
Co oburzało obrońców moralności w czasach, gdy w grach królowała monochromatyczna grafika składająca się z kresek i kropek? Jak była najbardziej bestialska gra w dziejach? Odpowiedź znajdziecie właśnie tu.

054> OVERLORD 2
Walka napastliwego Dobra z broniącym ciemiężonych Złem nigdy nie ustaje. Stań po słusznej stronie!

058> BEST OF 2008
Tradycyjne podsumowanie najważniejszych gier i wydarzeń minionego roku. Grą roku 2008 zostaje...

064> HALO WARS
Mistrzowie strategii czasu rzeczywistego z Ensemble Studios przenieśli uniwersum Halo w taktyczne realia gier „zaznacz i atakuj". Już gramy!

NEWSFLASH

006> CES 2009
Nadchodzi czas gier 3D robionych przez graczy?

010> GTA IV: THE LOST AND DAMNED
Ostra jazda chopperem po Liberty City!

012> RESIDENT EVIL 5
Sprawdziliśmy trzy pierwsze levele. Dwa razy.

016> BRUTAL LEGEND
Intrygujący projekt twórcy świetnego Psychonauts.

024> DARK VOID
Czy „wertykalny" shooter TPP to dobry pomysł?

032> DISSIDIA: FINAL FANTASY
Kto wygra w pojedynku Sephirota ze Squallem?

034> SECTION 8
Nadciąga kolejna kosmiczna strzelanka FPP.

042> SINGULARITY
Legendarne Raven Software powraca z nowym pomysłem.

NEON I INNE

030> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

039> KOBIECYM OKIEM O GRACH
Czy grające kobiety to tylko mit?

040> OSTATNI LEVEL
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

068> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

098> RETROPLUS
Wspomnień czar – między innymi NES, chodzone w prawo mordobicia i Poverglowe... „It's so baaad!"

108> RPGAMER
Podsumowanie roku w grach RPG.

110> ARCHIWALIA
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów!

112> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i Miela.

114> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

069> ALONE IN THE DARK: INFERNO
070> KILLZONE 2
073> ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY
074> ETERNAL POISON
075> FABLE II: KNOTHOLE ISLAND
075> INTERPOL: THE TRAIL OF DR. CHAOS
075> DASH OF DESTRUCTION
075> PUZZLE ARCADE
076> STREET FIGHTER IV
080> SHELLSHOCK 2
081> TOMB RAIDER: UNDERWORLD /PS2
081> THUNDER FORCE VI
082> F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
086> MONSTER LAB
087> ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY
088> SKATE 2
090> AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES
090> DUNGEON MAKER
090> SKATE IT
090> THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST /NDS
090> MECHANIC MASTER
091> CHRONO TRIGGER
092> THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST
094> CRASH COMMANDO
095> MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS
096> CASTLEVANIA JUDGMENT

Mało nowości? Nie w NEO!

Równie gorącego lutego już dawno nie było. **Trzy hity i masa zapowiedzi!**

Z okładki lutowego numeru uśmiecha się do nas niejaka Alma, główna antybohaterka horroru fpp F.E.A.R. 2 – jak się okazało znakomitej pozycji. Zarządziły także przepiękne Killzone 2 i fantastyczny Street Fighter IV – te trzy tytuły na pewno podbiją Wasze serca (i portfele) w lutym i rekomendujemy jej z olbrzymią ochotą w obszernych recenzjach. Co prawda nie obrodziło w nowe gry, które moglibyśmy poddać ostatecznym testom i wydać werdykt, ale mimo tego nawet w lutym NEO+ naprawdę pęka w szwach. Mamy pierwsze informacje i grafiki z nadciągających tytułów – I Am Alive od Ubisoftu, Singularity ekipy Raven Software, a także fachowo zapowiadającego się Overlord II. Udało nam się solidnie ograć jeszcze przed premierą Halo Wars – więcej naturalnie w stosownym materiale. Po raz kolejny piszemy o Resident Evil 5, ale co zrobić, skoro Capcom wyszykował nam długą wersję preview tej pozycji…

Luty to też dobry moment na podsumowanie minionego roku. W obszernym materiale dzielimy się z Wami naszymi przemyśleniami, a także głosami wszystkich aktywnych autorów demokratycznie wybraliśmy grę roku. Co prawda liczyłem na wyższą pozycję mojego cichego faworyta – Dead Space, ale i tak się cieszę, że awansował do naszego Top 10. Po raz kolejny patrząc na listę topowych tytułów nie mogę pozbyć się wrażenia, że to był znakomity rok dla fanów gier video – szkoda tylko, że nie dla wszystkich wydawców. Ogólnoświatowe wyniki sprzedaży Prince of Persia, Dead Space czy choćby Mirror's Edge podobno nie są tak dobre, jakby tego chcieli wydawcy i losy sequeli tych gier obecnie się ważą. Mam jednak nadzieję, że powstaną.

Zachęcam również do zapoznania się z badaniami Doktora Maxa, Doktora Żulczyka i Doktora Gonza na ostatnio znowu niesłychanie modny temat przemocy w grach – tak się złożyło, że wszyscy trzej panowie zupełnie niezależnie i nieświadomie poruszyli ten temat w swoich artykułach.

Za miesiąc koniecznie zajrzyjcie do enplusa, bo szykuje się sporo nowości. Opowiemy między innymi o najnowszej – stanowiącej zwrot o 180 stopni od dotychczasowego modelu – części pewnej znanej serii wyścigowej, zaprezentujemy Wam nową grę ekipy odpowiedzialnej za Dead Space, przyjrzymy się pewnemu znanemu komiksowemu bohaterowi, a także powracającemu agentowi specjalnemu… Stop. Jeśli ktoś zgadnie tytuły tych czterech gier i przyśle mi je mailem, ma ode mnie szacuneczek i niespodziankę.

Zapraszam zatem do lektury i widzimy się za miesiąc! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECI // Gulash
you must defeat Sheng Long to stand a chance
Miałem kapitalny styczeń jeśli chodzi o granie – spokojnie mogłem dwa razy skończyć Killzone 2 i delektować się oszałamiającą grafiką. Wpadł nam także w ręce Street Fighter IV, a Mielowi bardzo podobały się prześlicznie rozbłyskujące finishery... które mu zakładałem nader często. Co prawda zawziął się i podciągnął skilla, ale jeszcze zobaczymy kto będzie górą. Byłem także we Florencji. Nie tyle turystycznie, co na pokazie nowej gry, o której możemy napisać dopiero za miesiąc. Będzie fajnie, zapraszam :)

MARCIN SIKORA // Marcellus
Outbreak
Przerażony wizją złapania grypy i dołączenia do grona zakatarzonych zombiaków snujących się po ulicach lub siedzących w ciemnych domach, przedsięwziąłem środki ostrożności i przez miesiąc nie wystawiałem nosa za drzwi. Wszystko zgromadziłem – jedzenie, napoje, używki, ale zapomniałem o jednym – grach – i w pośpiechu zgarnąłem tylko LOTR: Conquest. Shit.
Na domiar złego Gulash jakoś nie chciał zamienić mi Conquesta na Killzone'a... Nie ma się co dziwić, głupi nie jest ;)

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Tatsumaki-senpukyaku
Hej, Mielu, jakie masz przemyślenia po styczniu, pierwszym miesiącu posuchy, w którym grałeś w Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV i przeszedłeś potowę Resident Evil 5? Kto by pomyślał, że będę się tak dobrze bawił na początku roku. Wprawdzie zarwałem kilka nocek, ale to dla Was tak się poświęcam, żebyście mogli o tym później czytać… To znaczy o grach, naturalnie. A tak bardziej poważnie? Powiedz w Polsce, że jesteś w czymś dobry, to Cię zgnoją. Niech gadają, a ja skoczę obejrzeć B…

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
gorączka styczniowej nocy
Jeśli prawdą jest, że „jaki nowy rok, taki cały rok" to ja poproszę od razu 2010. Styczeń minął wyżej podpisanemu pod znakiem rozkładającego na łopatki chorobska i wynikających z tego obsuw we wszelakich obowiązkach. W tym redakcyjnych. Z drugiej strony, kiedy gorączka zeszła, a teksty się napisały, dane mi było nieco nadrobić zaległości w ogrywaniu zeszłorocznych produkcji. Już po wysłaniu mego skromnego wkładu w podsumowanie roczne, możliwe więc, że zdezaktualizował się zanim jeszcze poszedł do druku. Oh, well…

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
the oversoul
Rutyna pomieszana z typowo polską skłonnością do narzekania to wybuchowa mieszanka. Dlatego postanowiłem, że w tym miesiącu skupię się na pozytywach, a takim jest śliczna zima, która przyszła do Polski wbrew mrocznym wizjom specjalistów od globalnego ocieplenia. Na plus zaliczam także fakt, że okres przedgwiazdkowy nie trwa cały rok, ponieważ byłoby to zabójcze dla wszystkich moich organów, które biorą udział w graniu na konsoli. A, i sesja też się kiedyś wreszcie skończy!

GRZEGORZ BROL // Fax
pies obronny
Zdjęcie świąteczne, bo Św. Helghast przyniósł wreszcie prezenty dla posiadaczy PlayStation 3. Mielu miał ze mną ciężko w tym miesiącu, bo co chwilę pytałem go o Killzone 2. Kiedy pokażesz? Kiedy dasz pograć? Kiedy? Doszło do tego, że gdy razem z Zielarzem z NEO GO odbieraliśmy od niego gry do recenzji, to zabrał ze sobą psa dla bezpieczeństwa. Cóż, Killzone 2 wywołuje skrajne emocje. Poza tym zachwycam się Halo Wars. Dla fanów Master Chiefa to pozycja obowiązkowa.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
libby says hi
Premiera piątego sezonu „LOST" sprawiła, że po raz pierwszy w życiu 40 minut minęło mi w oka mgnieniu. Dla osób, które uważają, że autorzy przesadzili, mam jedną radę – przypomnijcie sobie odcinek z Desmondem z 3. serii. Już wtedy można było się domyślić, w jakim kierunku podąży serial. W każdym razie „LOST" pozwolił mi na odpoczynek od obsesji maniakalnej, jaka towarzyszy niedalekiej premierze Residenta. A Capcom igra z nami wypuszczając pięciominutowy trailer. Masakra.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
Niezły wózek
Recenzja mówi wszystko, nikt nie powinien mieć już żadnych wątpliwości, chociaż i tak ocena może wywoływać kontrowersje. Dlaczego nie więcej? Po dłuższych rozmowach w gronie redakcji doszliśmy do wniosku, że doskonały online bez lagów, świetnie wyważone bronie i płynna zabawa to nie wszystko. Nawet obecność pojazdów i wielopoziomowość map nie wystarczyły, by dobić do mistycznego… 8.0?! Tak, mówię o rewelacyjnym Crash Commando. 36 zł za prawdziwą perełkę? Oby więcej takich.

Special Guest Stars: zooltar, Frank Spiegel

Numer 119 // **luty** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor: Michał Mielcarek
//**mielu@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

5 – tylu kontynuacji mógłby doczekać się BioShock, gdyby twórcy gry mieli pomysł, co zrobić, by „powtórzyć sukces sequeli Gwiezdnych Wojen, a nie Matrixa". Przemyśleniami podzielił się pan wydawca, ale najwyraźniej zapomniał, że epizody I-III Star Warsów zasysają.

31,7 – z ostatnich badań wynika, że w zeszłym roku Amerykanie grali głównie na PlayStation 2. Zsumowano ogólny czas grania od stycznia do października (w jaki sposób?) i obliczono procenty. 31,7% to wynik PS2. Drugi był X360 z wynikiem 17,2%. To prawie dwukrotnie mniej. Sony marzy o tym, by ta armia ludzi ruszyła do sklepów i kupiła PS3. Dalej, zachęćcie ich, najlepiej niższą ceną i grami.

377 – miliony zielonych papierów. Właśnie z taką stratą zakończy rok fiskalny oddział PlayStation. Sprzedaż idzie gorzej niż zakładano, ale może w 2009 roku coś się poprawi. Podobno koszty wyprodukowania PS3 zmalały o połowę. Nie liczymy na obniżkę cen w Polsce przy tak wysokim kursie euro. Niestety.

483 – tysiące egzemplarzy Prince of Persia zniknęło z półek sklepowych w USA od dnia premiery do końca 2008 roku. To marny wynik, rok wcześniej Assassin's Creed trafił do prawie dwóch milionów graczy, choć trzeba podkreślić, że gra wystartowała dwa tygodnie wcześniej. Jaki los czeka Księcia?

1000 – Amerykanek otrzymało prezent od Microsoftu w postaci Xboxa 360. W zamian musiały zorganizować imprezkę dla dziesięciu osób. Goście mieli bawić się przy Scene It? i kilku innych grach. MS walczy o względy kobiet, a one... I tak kupują DSy.

CZAS SKOPAĆ TYŁKI

LUTY 2009*

12+ www.pegi.info

CAPCOM®

PLAYSTATION 3

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PS", "PLAYSTATION" i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CES 2009

6-11 Stycznia, Las Vegas

MIĘDZY 8 A 11 STYCZNIA W LAS VEGAS PRZEPOWIADANO PRZYSZŁOŚĆ – SONY CHCE NAM ZAŁOŻYĆ OKULARY 3D, A MICROSOFT NAMAWIA, ŻEBYŚMY SAMI SOBIE ROBILI GRY...

Consumer Electronics Show jest dorocznym miejscem spotkania największych producentów sprzętu elektronicznego z przyszłymi jego nabywcami napędzającymi koniunkturę. Prezentowanie są najnowsze telewizory, palmy, smartphony, netbooki i inne gadżeciarskie zdobycze techniki. Jednak graczy interesuje najbardziej to, czym pochwalą się Microsoft i Sony, bo na CES pokazywane są gadżety, które do sprzedaży wejdą dopiero za kilka lat. W tym roku było bardzo przyszłościowo.

■ Pomysł na KODU brzmi całkiem nieźle, ale jakoś nie jesteśmy przekonani. Wolimy jak gry przygotowują profesjonaliści. Na przykład Ensemble Studios... MS najwyraźniej widzi to inaczej i już się do tego przygotowuje o czym świadczy ich lineup na 2009.

DRUGI WYMIAR JEST PASSE

Tako rzecze Sony i prezentuje specjalnie przygotowane na potrzeby pokazu telewizory Bravia zdolne wyświetlić obraz trójwymiarowy. Na razie wszystko opiera się na specjalnym filtrze nakładanym na obraz oraz znanych z lat 90. okularach, które trzeba założyć, aby widzieć filmy i gry w 3D. Sony otwarcie mówi, że nie jest to ostateczny sposób i projekt może ulec zmianom. „Aktualnie pracujemy nad kilkoma metodami, jeśli chodzi o wyświetlanie 3D." – mówi Akira Shimazu, jeden z bonzów giganta. Gry podobno już są kompatybilne z tą innowacyjną technologią, a Sony oczekuje, że w najbliższej przyszłości także filmy na Blu-ray będą obsługiwały 3D. Na razie przed skokiem w kolejny wymiar powstrzymuje firmę m.in. problem bardziej widocznego tzw. tearingu, czyli „rozrywania" obserwowanego obrazu, ale wprowadzenie odbiorników 3D przewiduje się na przełom lat 2009 i 2010, więc jest czas, aby dopracować tę technologię. Wszystko to zaczyna powoli brzmieć jak scenariusz sci-fi, ale na pewno żyjemy w ciekawych czasach.

MODA NA BYCIE NERDEM

Sparrow Buerer to dwunastoletnia Amerykanka. Nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego, ale to właśnie ta dziewczynka prezentowała odpowiedź Microsoftu na LittleBigPlanet. Przynajmniej na pierwszy rzut oka, bo KODU: Game Creator to narzędzie dużo bardziej zaawansowane, coś w rodzaju wirtualnego programatora, w którym można tworzyć gry nie przejmując się znajomością języków programowania w stylu Pascal czy C++. Aplikację przeznaczono dla Xboxa 360, w związku z tym całość procesu tworzenia odbywa się w następujących po sobie oknach, a kolejne opcje wybiera się z owalnego menu wychylając analog. Sparrow w trakcie pokazu w ciągu kilku chwil dodała do wcześniej wykreowanego świata fabrykę, ustaliła jej kolor i zaprogramowała ją, by co 10 sekund wypuszczała kulę światła. Potem szybko dodała obsługę drugiego pada i ustaliła proste zasady gry – trzeba znaleźć i przenieść określoną liczbę kamieni. Nie brzmi to może porywająco, ale możliwości KODU jako narzędzia są przeogromne, bo nie bazuje ono na predefiniowanych elementach jak LBP, a zachęca ludzi do tworzenia wszystkiego od nowa. Oczywiście będą dostępne gotowce, ale Microsoft daje wyraźny znak, że czas najwyższy byśmy sami sobie stworzyli gry. „Gdyby tylko to było dostępne, kiedy byliśmy dziećmi." – mówi jeden z przedstawicieli firmy i wcale nie żartuje. Barierą może być skomplikowanie programu, ale wszystko rozstrzygnie się po premierze.

PRĘŻENIE MUSKUŁÓW

Zarówno Sony jak i Microsoft pokazały na CES swoje nadchodzące hity, ale nimi zajmujemy się na dalszych stronach. Zwyczajowo firmy pochwaliły się też liczbami, niektóre z nich działają na wyobraźnię. 17 milionów osób korzysta z Xbox Live, ale tyle samo jest zarejestrowanych kont PlayStation Network, pomimo faktu, że sprzedano mniej PS3 niż X360. Różnica

■ Okulary 3D kojarzą się nam z tekturowymi oprawkami z czerwonym i zielonym kawałkiem folii. Nie bardzo to działało... Temu wynalazkowi też nie wróżymy powodzenia, ale być może te okulary mają jakieś magiczne właściwości i to przez nie Kazuo „Kaz" Hirai dostrzegł zwycięstwo PS3...

wynika z korzystania z PSN poprzez PSP, a także z używania przez graczy kilku kont jednocześnie – choćby dla ściągania niedostępnych w innych regionach dem. Microsoft sprzedał 25 milionów sztuk gier z serii Halo, a każdy gracz średnio spędził w sieci 150 godzin w tym uniwersum. Średnio, czyli część osób znacznie dużej walczyło online. Do tej pory powstało 300 tysięcy poziomów do LittleBigPlanet, a przejście wszystkich zajęłoby dwa lata grania. Bez przerwy. Obie firmy pokazały, że nie odpadają ze sprzętowego wyścigu i jeszcze nieraz nas zaskoczą, bo ciągle starają się wymyślić coś nowego, co pozwoli odsadzić konkurencję. Wojnę konsolową czas kontynuować. Będzie się działo. ■■

Fallout 3

Polska wersja na konsole

PLAYSTATION 3 i Xbox 360 już w styczniu 2009!

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LITTLEBIGPLANET

Co słychać w domach sackboyów?

Ładnych kilka miesięcy minęło od premiery LittleBigPlanet, które dla Sony i marki PlayStation miało być bombą atomową rozgrzewającą słupki sprzedaży konsoli. Można spokojnie zanalizować, czy udało się zrealizować te plany, bo co do jednego nie można mieć wątpliwości – gra zgarnęła masę najwyższych ocen na całym świecie, u nas plasując się w gronie gier z 9.6 na koncie. Do tej pory sprzedano niecałe dwa miliony sztuk LBP, co nie jest oszałamiającym wynikiem, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę całkowitą bazę użytkowników PS3 – co dziesiąty z nich ma na półce pudełko z uśmiechniętym uszytkiem z gry. Mało czy dużo? Na pewno wystarczyło, by na kilkanaście dni z powodzeniem spowolnić pracę serwerów, przez co gra była mordęgą. Dziś jest o wiele lepiej, lagi występują, ale nie przeszkadzają za bardzo, natomiast kwitnie życie domorosłych twórców gier, którzy codziennie dostarczają społeczności LittleBigPlanet kolejnych, mniej lub bardziej udanych, poziomów przedłużających nieśmiertelność tego tytułu. Żadna inna gra nie oferuje tyle dodatków poza tym, co znajduje się na płycie, dzieło Media Molecule to prawdziwy przełom w tej dziedzinie, a autorzy dbają o rozwój swojego dziecka dostarczają kolejne dodatki i poszerzając zawartość wszechświata sackboyów.

JEDNOKANAPOWA ZABAWKA

Po napisaniu recenzji nie przestałem grać w LittleBigPlanet, mało tego – to prawdopodobnie jedyna gra, którą uruchamiam ot tak, żeby sprawdzić jakiś poziom online albo własne umiejętności na co bardziej wykręconych levelach dla samotnych graczy. Sprawdziłem grę na kolejnej partii znajomych, zaś efekty tego eksperymentu nie zaskoczyły mnie ani trochę. Każdy wydawał się zachwycony możliwościami i intuicyjnością zabawy, nieważne czy to zatwardziały iksboksowiec, panna która grała tylko w SingStara, czy ktoś posiadający w domu LBP. W multiplayerze gra pokazuje swoje drugie, nastawione na wieloosobową zabawę oblicze i udowadnia, że wysokie noty nie były dziełem chwilowego zauroczenia. Każdy poziom można rozegrać online i w ciągu kilku chwil dołączają do nas kolejni gracze, z którymi można potem zawędrować na kolejne levele. Wszystko podane na przejrzystej tacy interfejsu, nikt nie powinien czuć się zagubiony.

W okresie Świąt po levelach hasały uszytki z mikołajową brodą i wielką czerwoną czapką na głowie, obecnie z okazji zbliżającej się premiery Street Fightera IV można zaopatrzyć się w kilka tematycznych skórek (jedna za 7 złotych, czteropak za 22). Nie brakuje innych skinów i fani MotorStorma albo Resistance'a będą zaspokojeni. Autorzy dbają o fanów swojej gry, a przy okazji zarabiają, bo dolar do dolara i po pewnym czasie okazuje się, że wydaliśmy tyle samo na dodatki, co na płytę z grą. Bardzo sprytny zabieg bonzów z obozu Sony, mikropłatności to przyszłość, w ogóle nie czuć w ten sposób wydawanych pieniędzy.

LITTLE BIG SOLID

Największym wydanym do tej pory dodatkiem jest składający się z pięciu aktów Metal Gear Solid Pack. Dla miłośników Węża coś bezcennego, w beztroski sposób nabijającego się z kilku motywów gry Kojimy, a jednocześnie idealnie łączącego oba odległe światy. Przy okazji to jedne z lepiej wykonanych poziomów, ale nic w tym dziwnego, wszak kodowali je autorzy LittleBigPlanet. Rozwalił mnie sam początek nawiązujący do intra Guns of the Patriots, kiedy na rysunkowej ciężarówce jedzie sackboyowy Snake'a, a w tle słychać bełkot Liquida. Każdy moment to kopalnia inspiracji dla ludzi, którzy bawią się edytorem i jednocześnie pokaz nieskończonych możliwości gry. MGS Pack jest zrealizowany na bardzo wysokim poziomie i granie w niego to sama przyjemność i definicja grywalności.

Razem z levelami do edytora dodawane są naklejki, dźwięki i elementy platformowe kojarzone z MGS, ale największą zmianą jest Paintinator, czyli pierwsza broń w uniwersum sackboyów. Tak, gra którą reklamowano jako pozbawioną pistoletów, właśnie takowy otrzymała. Oczywiście na farbę, ale mimo wszystko to dość znacząca zmiana. Już widziałem poziom, który jest organizmem chorego kolegi i wirusy trzeba pokonywać właśnie kulkami z farbą. Autorzy poziomów chętnie korzystają z dodatków zawartych w Metal Gear Solid Pack, jeśli dobrze poszukacie, znajdziecie całkiem udany remake oryginalnych przygód Solid Snake'a. Szczytem wyrachowania jest oferowanie skórek Old Snake'a, Meryl i innych w osobno płatnej paczce, ale najwidoczniej znajdują się chętni. Paczka spowodowała u wielu osób kłopoty z save'ami (mi wyczyściło „Pokój" obklejony w maksymalnym stopniu), ale patch na szczęście usunął niespodziewane kłopoty.

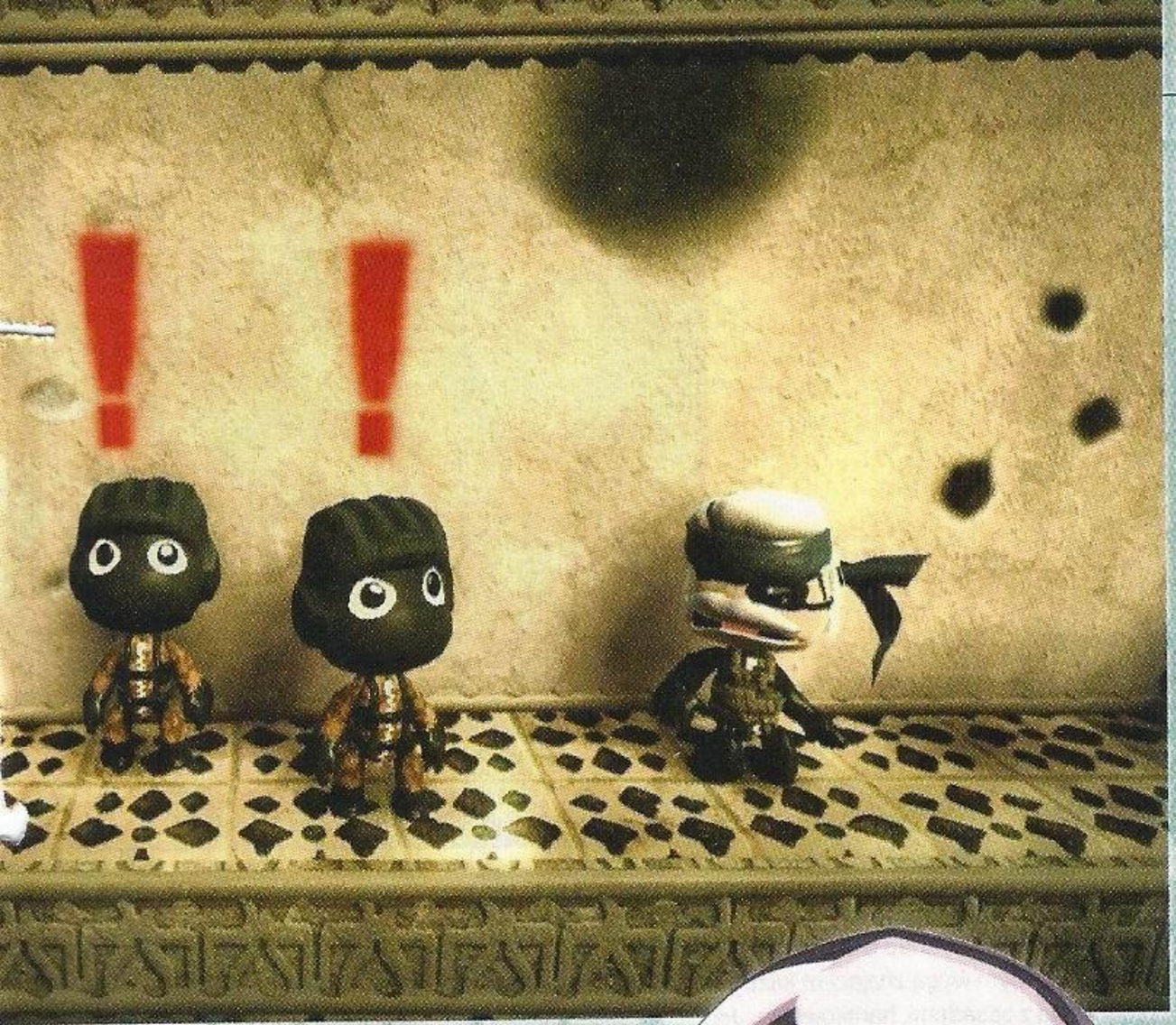
PRZYSZŁOŚĆ UNIWERSUM SACKBOYÓW RYSUJE SIĘ W RÓŻOWYCH BARWACH, PO TYM JAK SONY UCZYNIŁO Z GRY SWÓJ FLAGOWY TYTUŁ, NIE ODPUŚCI ZANIM NIE WYKORZYSTA DRZEMIĄCEGO W NIEJ POTENCJAŁU

ZMIEŃ SWÓJ POKÓJ

Edytor poziomów jest kombajnem zdolnym do stworzenia niemal czegokolwiek, ale zawiódł na jednej płaszczyźnie. Ogrom możliwości zamknął do niego drogę dla niedzielnych graczy, którzy chcieliby spróbować swoich umiejętności. Zrobienie grywalnego kawałka levelu wymaga co najmniej kilkunastu godzin mozolnego ciosania kawałków kodu, wielokrotnego składania poziomów i wrzucenia efektu końcowego do sieci.

Potem należy wysłuchać uwag graczy z całego świata i wprowadzać kolejne poprawki – dlatego nie dziwią poziomy opatrzone tekstem „v. 2.0", bo wiadomo, że przeszły długą drogę od swojej pierwotnej wersji. Z tego powodu wiele osób nie tworzy własnych aren, tylko skupia się na kreowaniu naklejek i innych elementów, z których można potem ułożyć coś własnego. W sieci królują poziomy, które są przeładowane takimi bonusami, a ich przejście ogranicza się do trzymania wychylonego w prawo analoga i zbieraniu popierdółek.

Ludzie pieką ciasta w kształcie uszytków, dziergają sylwetki sackboyów, a potem dzielą się zdjęciami swoich schizowych tworów z resztą świata. Sony stworzyło kulturowy fenomen? Na stronie LittleBigPlanetoid.com żyje społeczność fanów LBP.



Dwuwymiarowy Liquid Ocelot bardziej śmieszy niż straszy, ale na pewno doskonale pasuje jako tło poziomów w realiach Metal Geara. A żołnierze z wykrzyknikami nad głową? Klasyk.

Są tego setki, a któraś z kolei próba może zaowocować przeładowaniem LittleBigPlanet, bo nawet ta gra ma swe ograniczenia, jeśli chodzi o wykorzystanie pamięci konsoli. Podsumowując, edytor stał się jeszcze większym narzędziem i nie mam wątpliwości, że kolejne rozszerzenia nie ominą także jego. LBP to chyba jedyna gra, która nie potrzebuje sequela.

DANCE WIV ME

Nie sposób być zawiedzionym decydując się na kupno gry Media Molecule i jeśli jeszcze ktokolwiek ma wątpliwości, to mam nadzieję że je rozwiałem. Codziennie można grać w nowe poziomy, a potem testować je wspólnie ze znajomymi – czy to nie ideał konsolowej zabawy? Słychać narzekania, że gra jest ograniczona, bo można „tylko skakać i łapać się przedmiotów", ale w moim odczuciu to jej zaleta. Najprostsze pomysły są najlepsze, a gdyby mechanikę utrudniono, osoby świeże w temacie mogłyby mieć problem z rozpoczęciem zabawy. I tak z czasem LittleBigPlanet się rozrasta, ostatnim tego przejawem jest opisany pistolet do paintballa.

Gra na pewno nie stała się takim system sellerem, jak to jej wróżono, ale została ciepło przyjęta przez recenzentów, zaś gracze przekonują się do niej powoli. Wbrew pozorom przeszkodą w asymilacji z uszytkami może być dziwaczny, oniryczny i ulotny klimat gry, kontrastujący z tym, co przedstawia się w reklamach LBP. Jednak czy dwumilionowa baza użytkowników jest porażką? Raczej nie, tym bardziej że LittleBigPlanet nie przeżywa załamania sprzedaży i prawdopodobnie co miesiąc będzie schodzić kilkadziesiąt tysięcy sztuk tej niezwykłej gry. Warto było na nią czekać, ale jeszcze bardziej warto ją mieć w kolekcji. Nigdy nie wiadomo, kiedy ukaże się coś choć w części zbliżonego. Przyszłość uniwersum sackboyów rysuje się w różowych barwach, po tym jak Sony uczyniło z gry swój flagowy tytuł, nie odpuści zanim nie wykorzysta drzemiącego w niej potencjału. Czekają nas kolejne skórki (m.in. z WipEouta) i paczki z poziomami, które nie pozwolą zwątpić w to, że Media Molecule jest w czołówce kreatywnych teamów developerskich na świecie. //**Gonzo**

USŁYSZ MÓJ GŁOS

Lista jest wysoce subiektywna i zawiera jedynie sprawdzone przeze mnie poziomy. Warto sprawdzić każdy z poniższych, choć możliwe, że w sieci są dostępne lepsze bądź bardziej niezwykłe levele. Społeczność LittleBigPlanet jest bardzo kreatywna, dlatego uzasadnione jest codzienne odpalanie gry w poszukiwaniu nowości.

Silent Hill – Tribute
Nie ma tutaj zbyt wielkiego wyzwania, bo ktoś postanowił po prostu w ten sposób oddać hołd Silent Hillowi. Mistrzowska robota, miejscami można się przestraszyć.

Super Sackboy Bros.
Próba przeniesienia Mario do realiów LBP dokonana przez naszych braci w graniu z Japonii. Prawdopodobnie najbardziej udana z dotychczasowych.

Human Body Great Adventure!
Przygoda, o której wspomniałem w tekście – sackoboy dostaje się do ludzkiego wnętrza. Leczenie kolegów farbą jeszcze nigdy nie było tak zabawne.

Little Big Colossus
Świetne, wprost kapitalne oddanie atmosfery, jaka towarzyszyła graniu w Shadow of the Colossus na PlayStation 2. Szacun.

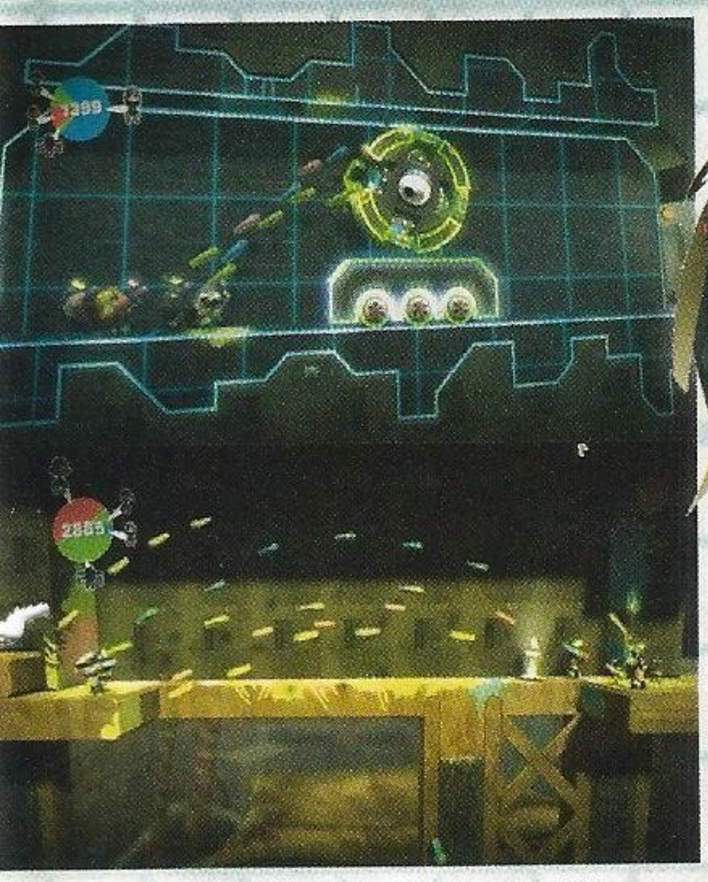
Nightlife
Fantastyczna zabawa kolorami i oświetleniem, a przy tym kawałek niezłego platformowego poziomu.

LittleBigNinja Warrior
Trening ninja jeszcze nigdy nie był tak bezstresowy i nastawiony na zabawę. Dla wszystkich, którzy na pamięć znają „Karate Kid".

Sackman Begins
Zróżnicowany, choć miejscami irytujący level z najlepszym dostępnym w edytorze podkładem muzycznym. Motyw z kręcącymi się elementami – kapitalnie zrealizowany.

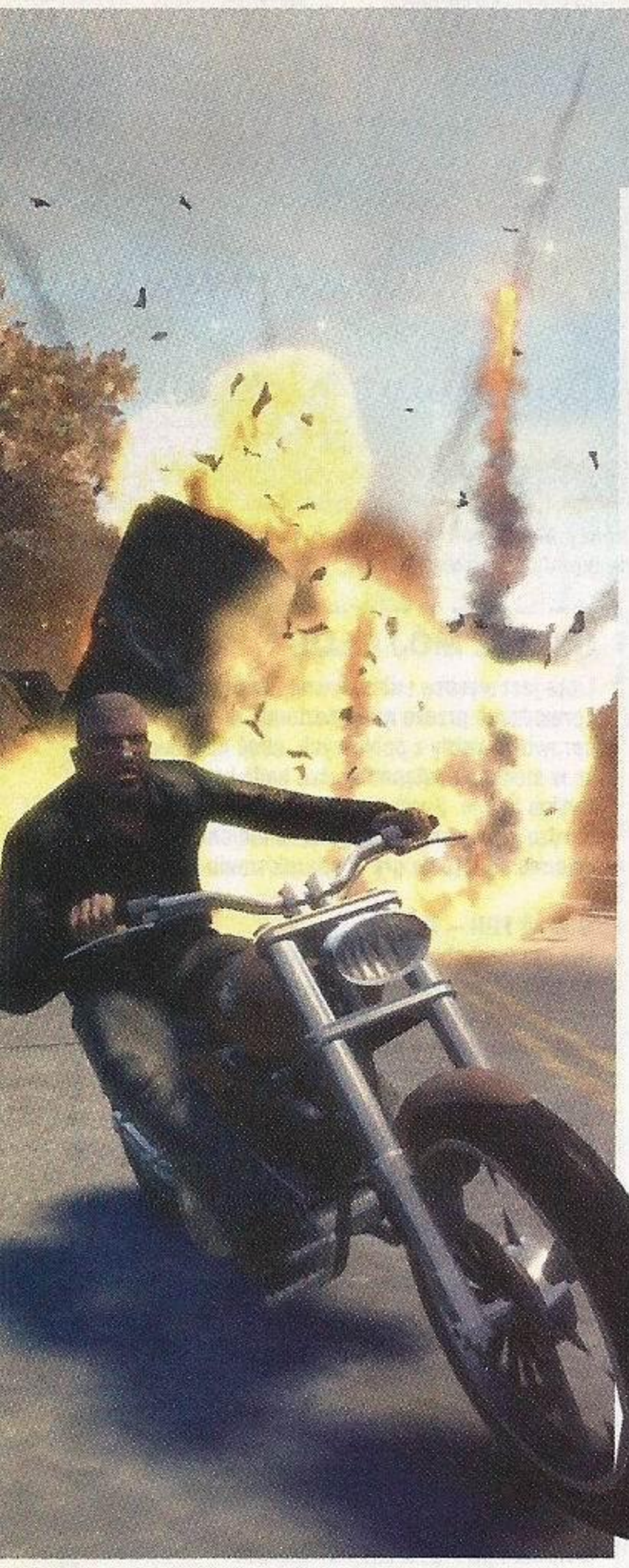
Distress in Ocean
Jeden z najbardziej powalonych pomysłów, z jakimi się zetknąłem testując dostępne online poziomy. Japończycy to potwory kreatywności. Klimatem przywodzi na myśl BioShocka.

Runners Part 1
Faith z Mirror's Edge podziałała na wyobraźnię hardkorowców, bo poziom jest nawet trudniejszy niż gra DICE. Naprawdę.



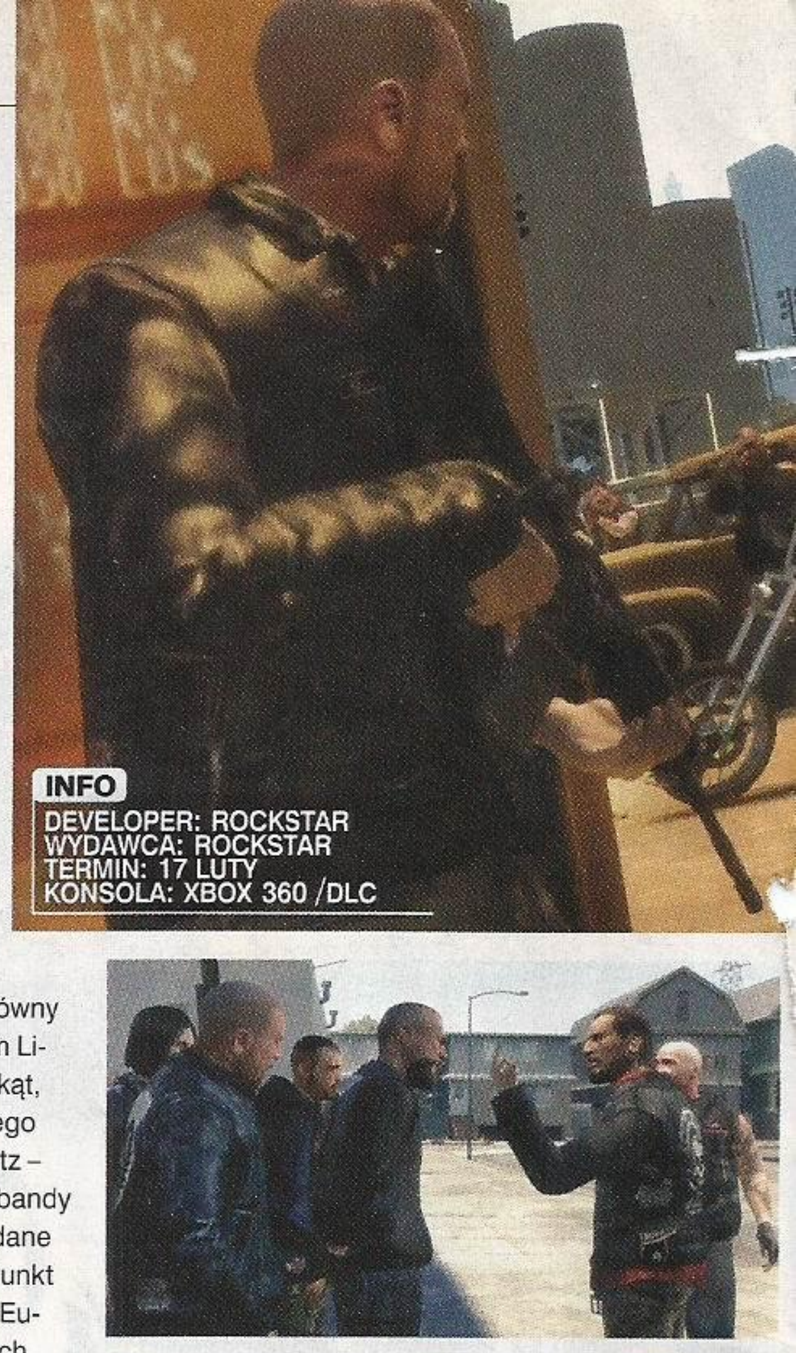
W Metal Gear Solid Pack dostępne są VR Missions skupiające się na wykorzystaniu Paintinatora. Strzela się wciskając R1, celowanie umieszczono pod prawą gałką. Jak pokazuje trening, system jest niezawodny i wystarczająco precyzyjny, by trafiać w cel. Fajna nowinka.

Sony zawsze pokazywało LittleBigPlanet na specjalnych, wieloosobowych i ślicznie udekorowanych standach. Nie sposób odmówić uroku sackboyom, a geniusz ich designu zaskakuje mnie do dziś. Nawet najgorszy madafaka w LittleBigPlanet wygląda jakby czekał aż rodzice odbiorą go z przedszkola.



GRAND THEFT AUTO IV THE LOST AND DAMNED

Dodatek zapewniający dwadzieścia godzin zabawy czy pełna gra?



Wygodnie. Rockstar North zdecydowanie należy do jednych z najbardziej zasłużonych developerów na tej planecie i z całą pewnością nie można odmówić im wygodnictwa, co pokazali na poprzedniej generacji sprzętu wraz z pierwszym trójwymiarowym GTA. Przygotowali wydajny silnik, wymyślili historię bezimiennego niemowy, wplątali go w mafijne porachunki i oto była nowa jakość na rynku. Gdzie w tym rzeczona już dwukrotnie wygoda? Ano ta dopiero miała nadejść. Jakiś czas po sukcesie GTA III zapowiedziano twór pt. GTA Vice City. Gdzie numerek? – zakrzyknąłby co bardziej spostrzegawczy. Ano nie ma i dość długo nie było. I podejście do klienta było nawet uczciwe. Nie znaczymy naszych gier numerkami – mówi Rockstar – bo one tak naprawdę nie są kolejnymi częściami serii, a raczej wariacjami, rozwinięciami i wykorzystaniem tego, co udaje nam się osiągnąć raz na kilka lat – nowej jakości. Tak było z trzecią częścią na PS2 (i później Xboxa) i tak zapowiada się, że będzie z częścią czwartą. Różnic jest kilka i trudno sobie je uczciwie posegregować od najważniejszej.

TYLKO NA 360

Przedstawiciele Sony mówili ostatnio, że obecnie wyłączność jest w zasadzie wyłącznością czasową, więc wcale nie zdziwię się, jeśli za jakiś czas Lost and Damned pojawi się na innych platformach. Ale to tylko prognozowanie, które – jak mówi Woody Alen – jest szczególnie trudne, jeśli chodzi o przyszłość. No, mniejsza. Na razie wiadomo na pewno, że GTA:TLAD pojawi się 17 lutego na Xbox Live. Tego dnia właściciele Xboxów 360 połączą się z usługą Live i ściągną na swoje dyski twarde plik nieznanej jeszcze wielkości (nie liczyłbym na coś, co wejdzie na kartę pamięci). Aby uruchomić grę niezbędna jest płytka z czwartą częścią GTA. Jakoś nie widzę w tym problemu, każdy szanujący się gracz powinien ją mieć w swojej kolekcji, w końcu to jedna z najlepszych gier zeszłego roku. Tak więc plik na dysku i jazda. Z menu głównego gry wybierzemy odpowiednią pozycję, aby się uruchomiła wcale nie potrzeba zapisanego stanu z GTA4, nic z tych rzeczy. Wystarczy po prostu odpalić, by cieszyć się niemal pełnoprawną następną częścią Grand Theft Auto.

LICZY SIĘ STADO

W odróżnieniu od Niko Bellica z GTA4, główny bohater Lost and Damned jest weteranem Liberty City, starym wygą znającym każdy kąt, kryminalistą z zasadami, harlejowcem. Jego ekipa to tytułowi Zagubieni. Johnny Klebitz – bo tak się zowie – jest obecnym bossem bandy Lost i to w jego skórze (motocyklowej...) dane nam będzie zwiedzać Miasto Wolności. Punkt widzenia to całkiem inny, niż emigranta z Europy Wschodniej. Johnny zna tu wszystkich, a i wszyscy go znają, więc wydarzenia rozwijają się znacznie szybciej niż w GTA4. Jego ekipa to dobrze zgrany zespół, który niejedną beczkę whiskey już wypił, niejednego wroga powalił, niejeden napad i niejeden pościg za nimi. Tak się jednak składa, że rola Johnny'ego K. nie wynika do końca z hierarchii. Otóż najwyższy rangą członek gangu Lost, niejaki Billy Grey, właśnie wrócił z przymusowego pobytu w miejscu o zaostrzonym rygorze i nie podoba mu się to, co zastał. Pod jego nieobecność Klebitz zawarł rozejm z konkurencyjną ekipą. Ten stan rzeczy absolutnie nie przemawia do Billy'ego, który postanawia co nieco napsuć. Uczciwie trzeba przyznać, że fabuła w serii GTA zawsze stała na wysokim poziomie, przeto i teraz można być o nią spokojnym.

Ekipa ma być zgrana i charakterystyczna. Podobno każdy gracz będzie miał swojego ulubieńca wśród Zagubionych. Jakoś jednak nie mogę sobie wyobrazić, że zapałam sympatią do grubych, spoconych i nieogolonych prostaków na motorach.

STARZY ZNAJOMI

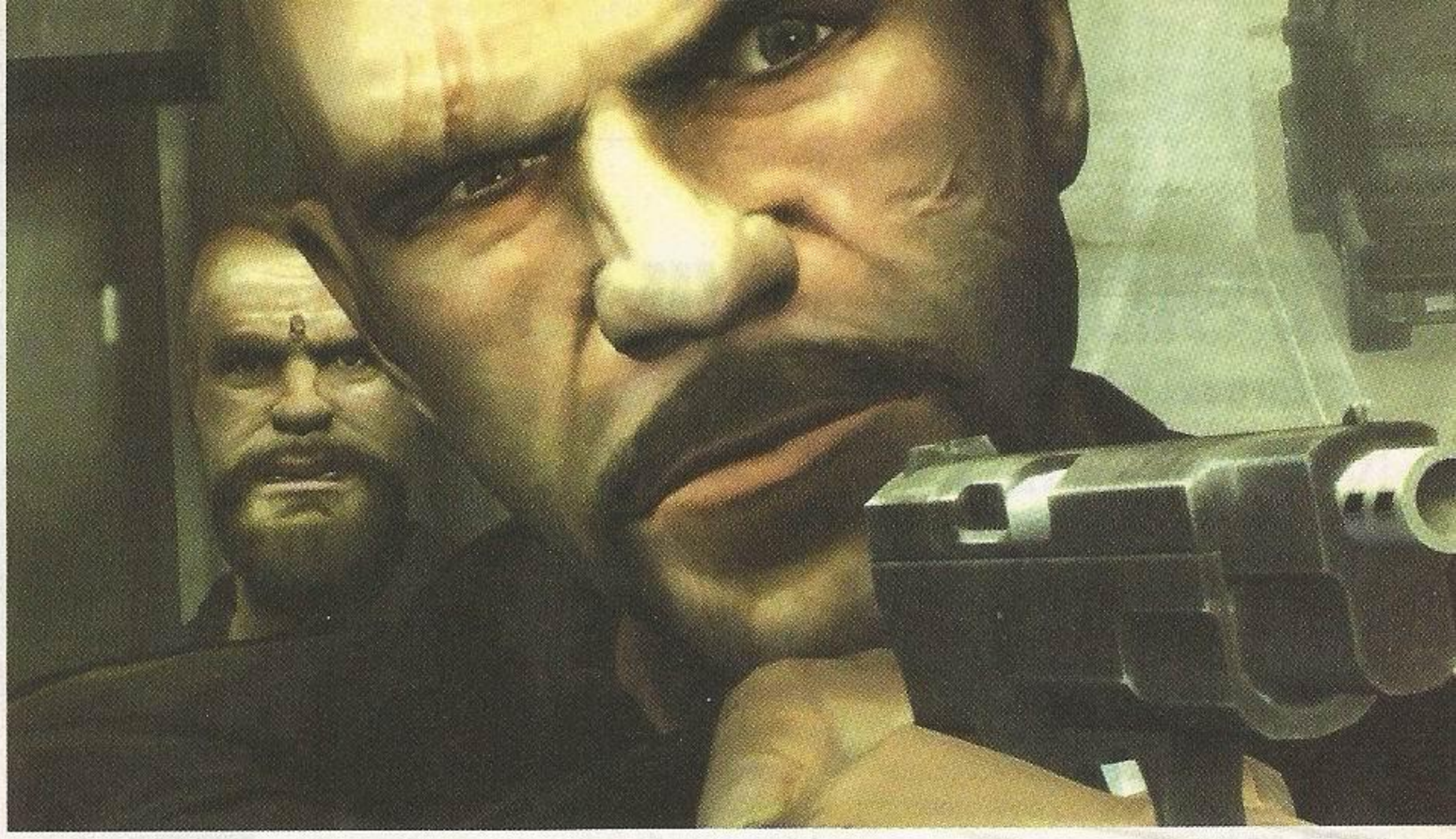
Sprzeczne charaktery i interesy postaci, czyli punkt zapalny wszelkich konfliktów, zawsze były ciekawie opisane w GTA. Wraz z czwartą częścią ekipa z Rockstar wspięła się jednak na wyżyny i dostarczyła jednych z najbardziej wiarygodnych bohaterów. Trochę karykaturalnych, nieco przerysowanych, ale ludzi z prawdziwymi problemami. Nie ma szans, by nagle koniunktura padła na pysk i Lost and Damned zaprezentowało niższy poziom, ale i tak dobrze wiedzieć, że pojawią się starzy znajomi z Niko na czele. Jedna ze scen w grze przedstawia młodego członka gangu, który oznajmia wszem i wobec, że jedzie do swojej ruskiej dziewczyny, by opić jej ojca z wódki i następnie się z dzierlatką zabawić. Tak się składa, że to zajście było już graczom dane zobaczyć z perspektywy ojca i jego chłopca na posyłki. Niko dość jednoznacznie dał do zrozumienia szczeniakowi, że z Faustinem nie ma co zadzierać. Dzięki takim zabiegom poznamy wydarzenia z epickiej czwórki z innych perspektyw. Drugim przykładem na to niech będzie rozgrywana już przez nas misja, w której narkotykowy deal zostaje przerwany przez podszywających się pod klientów policjantów.

THE LOST AND DAMNED JEST PIERWSZYM Z DWÓCH EKSKLUZYWNYCH DODATKÓW, ZA KTÓRE MICROSOFT ZAPŁACIŁ EKIPIE ROCKSTAR PIĘĆDZIESIĄT MILIONÓW DOLARÓW. CENA? 20 DOLARÓW LUB 1600 MS POINTS

Misji w Lost and Damned będzie około trzydziestu. Bardzo ucieszyłem się na wieść o tym, że producenci zdecydowali się umieścić w grze system punktów kontrolnych, dzięki którym bardziej złożone zadania będzie można powtarzać od pewnego miejsca, a nie całe. Tym samym wyleciał całkiem nieźle sprawujący się schemat „dojeżdżania" do początku misji od razu po jej zawaleniu.

Johnny K. nie wygląda jak szanujący się harleyowiec, nie ma długich włosów i brodziska, w którym można by było hodować chomiki.

1600 MSP to wygórowana cena, ale za to z gwarancją jakości Rockstar. A poza tym MS musi się przecież te 50 baniek zielonych zwrócić, nie?



- Grafika nie uległa zmianie, co nie znaczy, że jest brzydko. Największe wrażenie i tak robią widoki, efekt wody i fakt, że jak się napijemy wódki, to odpali się spektakl animacji następnej generacji, która jest tak zaawansowana, że wciąż nie przeszła do kanonu gier akcji.

EMBLEMAT POTĘPIONYCH

Całkowicie nowy jest system pozwalający podejrzeć aktualny stan zdrowia i kondycji kolegów z gangu. Wystarczy wcisnąć dół na krzyżaku i już widać kto i jak się czuje. Zagubieni nie jeżdżą w pojedynkę, a gdy suną razem przez miasto i są dostatecznie blisko siebie, usłyszeć można ich rozmowy. W czwórce dialogi między postaciami towarzyszyły praktycznie każdej stadnej wyprawie, teraz to, czy się odpalą, uzależnione będzie od gracza. Pomysł to zaprawdę ciekawy i nowatorski. Z gangiem ponoć szybko się zżyjemy, ich problemy staną się problemami palącymi, a osobiste wycieczki i podjazdy ubarwią niejedną wspólną imprezę. Te odbędą się w podziemnych melinach, przydrożnych klubach i prywatnych mieszkaniach. Jedna nawet u znanej i uchodzącej za wredną sucz Elizabety. W tle zamajaczy Playboy X. Ciekawe, czy gra w jakiś sposób wskaże, które wybory z GTA4 były tymi słusznymi. No i w duchu liczę, że pojawi się szalony, napakowany sterydami Brucie i któryś z braci McReary.

TO WYGRYWAJĄCY NAGRODY SYSTEM ZABAWY OFERUJĄCY NIEDOŚCIGNIONE ROZWIĄZANIA W SFERZE FIZYKI, EKSPLORACJI TERENU I MNOGOŚCI ATRAKCJI CZEKAJĄCYCH NA CIEKAWSKICH

Z CYKLU „NOWE”

Na razie nie wiadomo, czy pojawią się jakiekolwiek nowe tereny do zwiedzania, poza kilkoma budynkami, które staną otworem przed Johnnym. Za to gracze z całą pewnością przywitają się z nowymi pojazdami i kilkoma elementami uzbrojenia. Z rzeczy, o których teraz wiadomo, jest motocykl i minimalna zmiana modelu jazdy jednośladami. Ponoć stały się bardziej stabilne, przez to mniej wywrotne i łatwiejsze w ujarzmieniu. Osobiście żywię nadzieję, że nie za bardzo grzebano przy ich modelu jazdy, ponieważ motory w GTA należą do moich ulubionych, a radość płynąca z kontroli nad nimi nie ma odzwierciedlania w innych grach.

Automatyczny pistolet to ukłon w stronę fanów nowoczesnej techniki, a jednoręczny obrzyn z kolei spodoba się miłośnikom starej szkoły. Obie pukawki to i tak jednak mały miki w porównaniu do wyrzutni granatów. Pocisk posłany w stronę adwersarza wybucha w chwili kontaktu lub turla się, by wykurzyć jegomościa zza zasłony. Podobno radość z jego używania przewyższa tę płynącą z rzucania szyszek.

W przygotowanych z myślą o dodatku samochodach przygrywać nam będzie kilka całkowicie nowych kawałków, a prowadzący zwariowane audycje DJe nagrali parę numerów, by zaskoczyć również starych bywalców Liberty City. Te wszystkie smaczki jednak i tak mają się nijak do faktu dodania trybów rozgrywki multi, które na pewno znacznie przedłużą czas zabawy z Lost and Damned. Szczegóły są w dalszym ciągu pilnie strzeżone, a ja jestem ciekaw, co też nowego można w tej kwestii wykombinować ponad to, co już się w GTA znalazło.

KOCHANE ŚMIECI

Jakby nie patrzeć na ten dodatek, nie można zapominać, co tak naprawdę jest jego najsilniejszą stroną. To wygrywający nagrody system zabawy oferujący niedoścignione rozwiązania w sferze fizyki, eksploracji terenu i mnogości atrakcji czekających na ciekawskich. GTA4 ma na karku prawie rok (no, dziewięć miesięcy...), a mimo to wciąż zachwyca zastosowanym systemem Euphoria. Dzięki niemu potrącony przechodzeń wywołuje wyrzuty sumienia, pijackie upojenie wiernie symuluje rzeczywistość, a widok spadającego z wysoka człowieka wywołuje grymas bólu u obserwatora. Poza tym doskonale zaprojektowane miasto kryje setki tajemnic. Są losowe zdarzenia z przechodniami, ukryte paczki, skoki, multum sklepów oferujących ciuchy, jedzenie i broń. Parodia konsumpcyjnego stylu życia jest ząbkiem czosnku w soczystej pieczeni. Strona techniczna mimo upływu czasu nie zbrzydła. Nie ma szans na poprawki, bo i poprawiać nie ma zbytnio czego. Czepialscy i tak nie dadzą spokoju dorysowującemu się daleko horyzontowi i minimalnym zwolnieniom animacji. Pamiętać jednak należy, że te ostatnie zdarzały się wyłącznie w chwilach wielkiej zadymy, gdy eksplodujące w strugach deszczu radiowozy oświetlane były snopami świateł śmigłowców. Być może kolejna pełnoprawna część wyznaczy nowe standardy.

The Lost and Damned jest pierwszym z dwóch ekskluzywnych dodatków, za które Microsoft zapłacił ekipie Rockstar pięćdziesiąt milionów dolarów. Cena? 20 dolarów lub 1600 MS Points. Patrząc na popularność serii trudno przypuszczać, że zainwestowane weń pieniądze się nie zwrócą. Drugą stroną medalu jest jednak fakt, że recenzenci mogą skrytykować ten dodatek. W końcu nie ma nowego miasta (Vice City), nie ma nowej jakości (San Andreas). Na pewno jest jednak geniusz czwartego GTA. Strzelam, że dla wielu to wystarczy.

//qsh

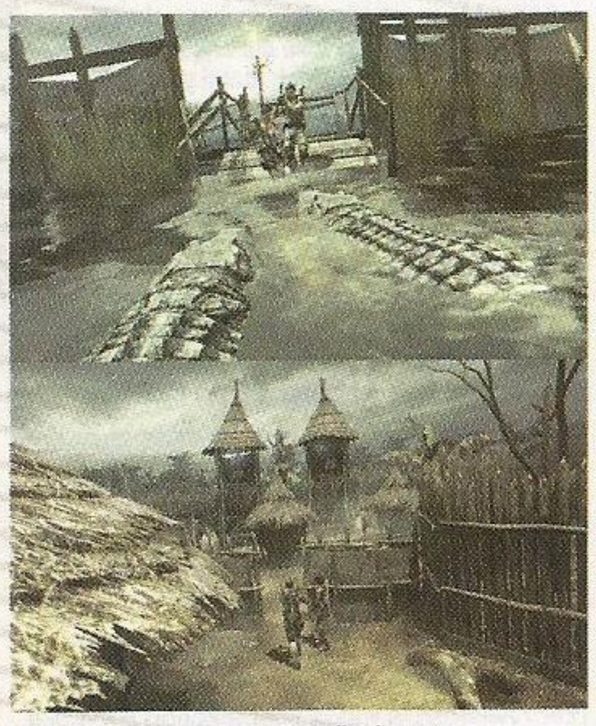
RESIDENT EVIL 5

Ostatni rzut okiem przed premierą

JUŻ GRANE!

Wiem, co chcecie powiedzieć: kolejny numer NEO+ i kolejna zapowiedź Residenta. Faktycznie, od lipcowego numeru praktycznie co miesiąc piszemy o grze Capcomu. Skośnoocy dranie sprytnie nas podeszli – a to dostarczyli niewiarygodne screeny, a to podrzucili informacje o koopie, a na koniec podzielili się japońskim demem na Xboxa 360. Myśleliśmy, że do napisania pozostała nam już tylko recenzja. Tak było do dnia, gdy do redakcji przyjechał kurier z płytą oznaczoną słowem „preview".

Zazwyczaj nie piszę w tekstach o tym, jak to podróżowałem przez pół Polski, by zobaczyć grę, w kapciach, czy innym szlafroku, ale uznałem, że powinniście wiedzieć, że RE5 ogrywałem na X360 w koopie z przyjacielem (nikt go nie zna, nie udziela się na forach, nie znajdziecie go i nie wyciągniecie żadnych informacji). Przerwaliśmy mniej więcej w połowie trzeciego rozdziału (połowa gry), gdy zdechły baterie. Po wznowieniu zabawy czekały na nas dwie niespodzianki. Skasowały się save'y, więc graliśmy od początku. Jak się okazało, nasza wersja preview składała się tylko z trzech rozdziałów, o czym dowiedzieliśmy się dopiero kilka godzin później...



Na jednym z wczesnych trailerów gry Chris znalazł się w ciemnym pomieszczeniu z kilkunastoma Majini. Prawie nie było ich widać, wyglądało to naprawdę przerażająco. Nie zauważyłem takiej akcji w wersji przeznaczonej do testów.

KROK PO KROKU

Zdecydowałem się na grę w kooperacji z kilku powodów: żeby nie móc przyjrzeć się, jak radzi Sheva sobie sterowana przez SI; żeby nie próbować ocenić grafiki (małe okienko przy grze na podzielonym ekranie nie pozwala się jej przyjrzeć) i żeby zbytnio nie marudzić, bo w koopie zabawa zawsze jest przyjemniejsza. Na to wszystko przyjdzie czas w recenzji.

Jeśli czytaliście moje wrażenia z testowania japońskiego dema, wiecie że początkowo nie byłem zadowolony ze sterowania, ale z czasem przyzwyczaiłem się i dobrze się bawiłem. Prawdopodobnie, gdybym wcześniej odświeżył sobie czwartą część nie przeszkadzałoby mi, że nie można chodzić i strzelać jednocześnie oraz nie da się przeładować broni w ruchu. Teraz, gdy wiedziałem już czego się spodziewać, zabawa z dłuższą betą RE5 sprawiała mi ogromną frajdę.

Co nie zmienia faktu, że Capcom nie odważył się zrobić dużego kroku naprzód. Na pewno nie jest nim dodanie partnera i opcji zabawy w kooperacji. Przeciwnicy (Majini) poruszają się identycznie jak ich kuzyni z czwartej części i bardzo podobnie się zachowują. Pamiętam wczesne zwiastuny RE5, na których widać było, jak bardzo Chris ma przechlapane w starciu z gromadą diabelnie szybkich mieszkańców Kijuju zarażonych wirusem. Potrafili go pochwycić, a następnie powalić na glebę i skopać lub przytrzymać, by zajął się nim kat. Wydawali się o wiele bardziej agresywni niż teraz. Grałem na normalu, więc może nie powinienem oceniać ich zachowania dopóki nie sprawdzę harda, w każdym razie najczęściej zbliżają się do bohaterów spokojnym krokiem, rzadko uciekając z linii strzału. Niechętnie rzucają siekierami, za to ochoczo chwytają bohatera i się z nim szarpią. Trzeba szybko poruszać analogiem, żeby się wyrwać. Szkoda, że nie można od razu wyprowadzić kontry, aż prosi się, żeby uderzyć potężnym prostym w czaszkę.

NA TYM OSIEDLU

W grupie Majini spotkałem grubego murzyna, który znacznie chętniej atakował i nie zwracał uwagi na kule wbijające się w jego ciało. Najlepiej, żeby jeden gracz zwrócił na siebie jego uwagę, a drugi wymierzył mu ze snajperki w głowę. Nie padnie, ale straci sporo energii. Pod warunkiem, że macie taką broń pod reką. Wszystkie gnaty znajdowałem w trakcie gry, więc trzeba dobrze się rozglądać, by ich nie przeoczyć. Magnum leży przy trupie, Dragunova ktoś schował w szafie, shotgun jest w małym budyneczku z zamkniętymi drzwiami. Trzeba wysłać Shevę na poszukiwanie klucza podrzucając ją na dach... Nauczcie się przeszukiwać każdą miejscówkę. Nie są one przesadnie duże, raptem kilka pomieszczeń i korytarzy (budynków i ulic) oraz wyjście, które poznacie po tym, że wyświetla się przy nim inny przycisk akcji – normalnie do otwierania drzwi służy X, przy wyjściu należy nacisnąć B, czyli wykonać akcję drużynową. Chyba domyślacie się już, że nie da się opuścić danej miejscówki, jeśli bohaterowie nie staną razem przy drzwiach/bramie/w windzie. Nie da się zrobić tak, by jedna osoba ściągnęła na siebie wszystkich przeciwników, a druga na spokojnie udała się do wyjścia i przeszła dalej. Pół biedy, jeśli uda się wszystkich wystrzelać. Gorzej, gdy zdarza się taka akcja, że drogę do wyjścia blokują Majini, a bohaterów goni gość z piłą (albo nawet dwóch). Dobicie do drzwi w takim zamieszaniu to tylko połowa sukcesu. Trzeba jeszcze wyjść. Problem w tym, że czasem nie wyświetla się ikonka przycisku, więc naciśnięcie B sprawia, że postacie krzyczą do siebie. Wielokrotnie o mały włos nie straciłem przez to głowy.

CAPCOM MOŻE DOGONIŁ ZACHÓD POD WZGLĘDEM GRAFIKI, ALE JAPOŃCZYCY WCIĄŻ POZOSTAJĄ W TYLE, JEŚLI CHODZI O WPROWADZANIE NOWOŚCI DO SYSTEMU ROZGRYWKI

WIĘCEJ, LEPIEJ, STRASZNIEJ

Mam pewne obawy, jak taka akcja będzie wyglądać w singlu, czy Sheva ogarnie, czy da się pokroić piłą? A może wystrzela całą amunicję? W trybie kooperacji zabawa jest wyśmienita, zwłaszcza, że gęba się człowiekowi nie zamyka. Nie ma to jak cały czas informować się o swoim położeniu, znalezionej amunicji,

WYWIAD Z ZOMBIAKIEM

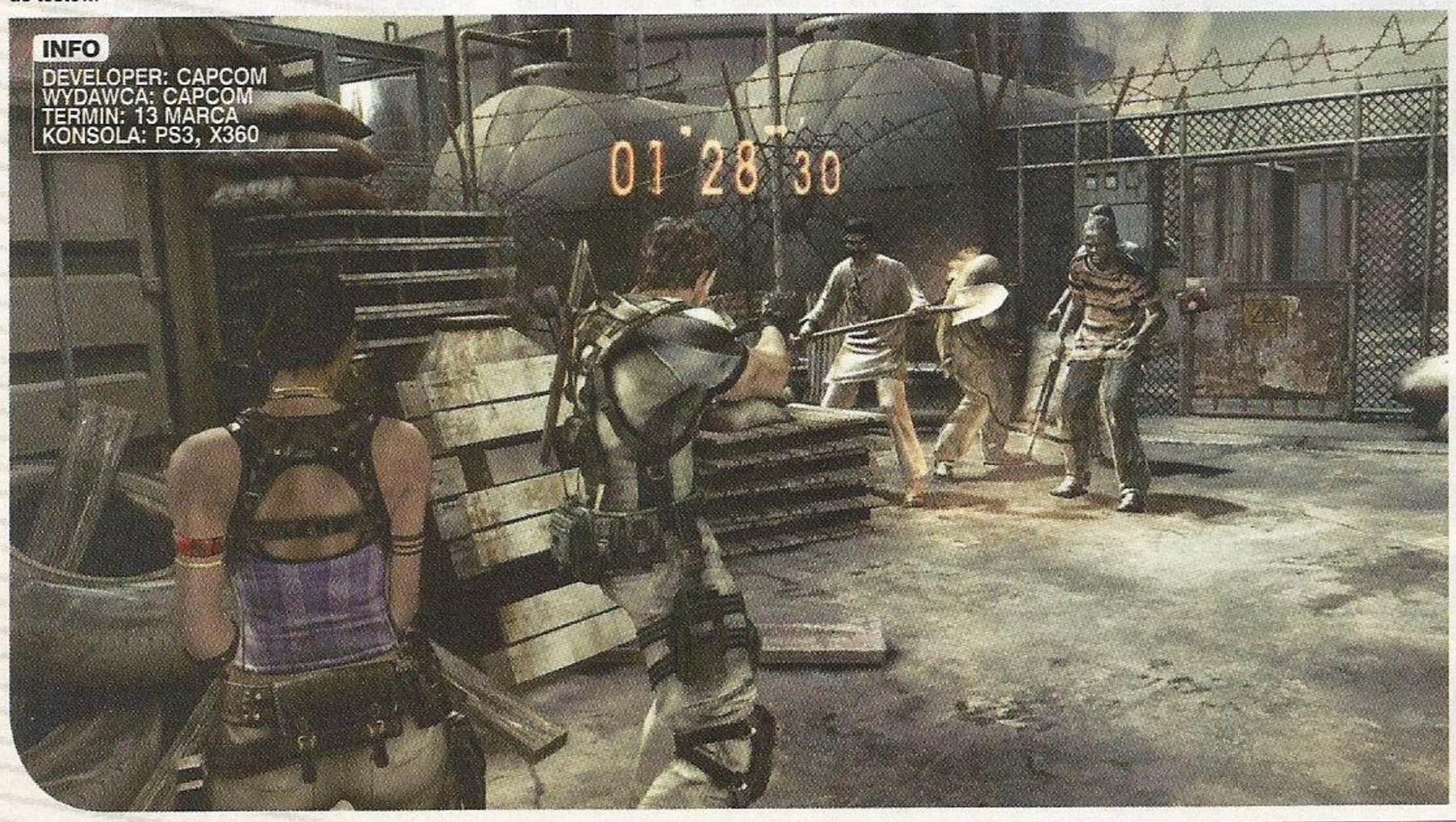
(NIE)WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ O RE5

P: Czy w grze pojawia się Jill?
O: Przykro mi, nie odpowiem. Spotkałem kilka postaci, jedna z nich nawet zmutowała w wielkiego bossa, ale był słaby i szybko się skończył. Powiem tylko, że Chris miał swój powód, żeby przyjechać do Kijuju.

P: No dobra, a co ze sprzedawcą?
O: Rozdziały podzielone są na kilka części. Po ukończeniu każdej z nich (lub po śmierci i wybraniu kontynuacji) pojawia się ekran ekwipunku, gdzie można także zrobić zakupy w wirtualnym sklepie. W naszej wersji gry zabrakło opcji kupna amunicji, ale wystarczyło nabyć broń i ją sprzedać, a paczka z nabojami zostawała na wyposażeniu. Jednocześnie da się wziąć dziewięć przedmiotów, reszta musi czekać w wirtualnej skrzyni. Niestety nie mogłem upgrade'ować broni. Może w pełnej grze będzie taka opcja.

P: Ustosunkuj się do ramki „Pięć kul w płot" po zagraniu w dłuższą wersję.
O: Przyzwyczaiłem się do sterowania, do wolnego obracania się również. Tearingu nie widziałem, ale grałem na podzielonym ekranie, więc może normalnie wciąż występuje. Reszta, niestety, pozostała bez zmian.

P: Czy gra jest nudna?
O: Jeśli komuś przeszkadza schemat – bieg po ograniczonym terenie, kilka strzałów, bieg, strzały, zebranie amunicji, bieg, strzały, sprawdzenie każdego zakamarka, żeby znaleźć kasę, amunicję i zioła, nowa miejscówka, powtórzyć. Tak jest przez większą część gry. Dla mnie OK.



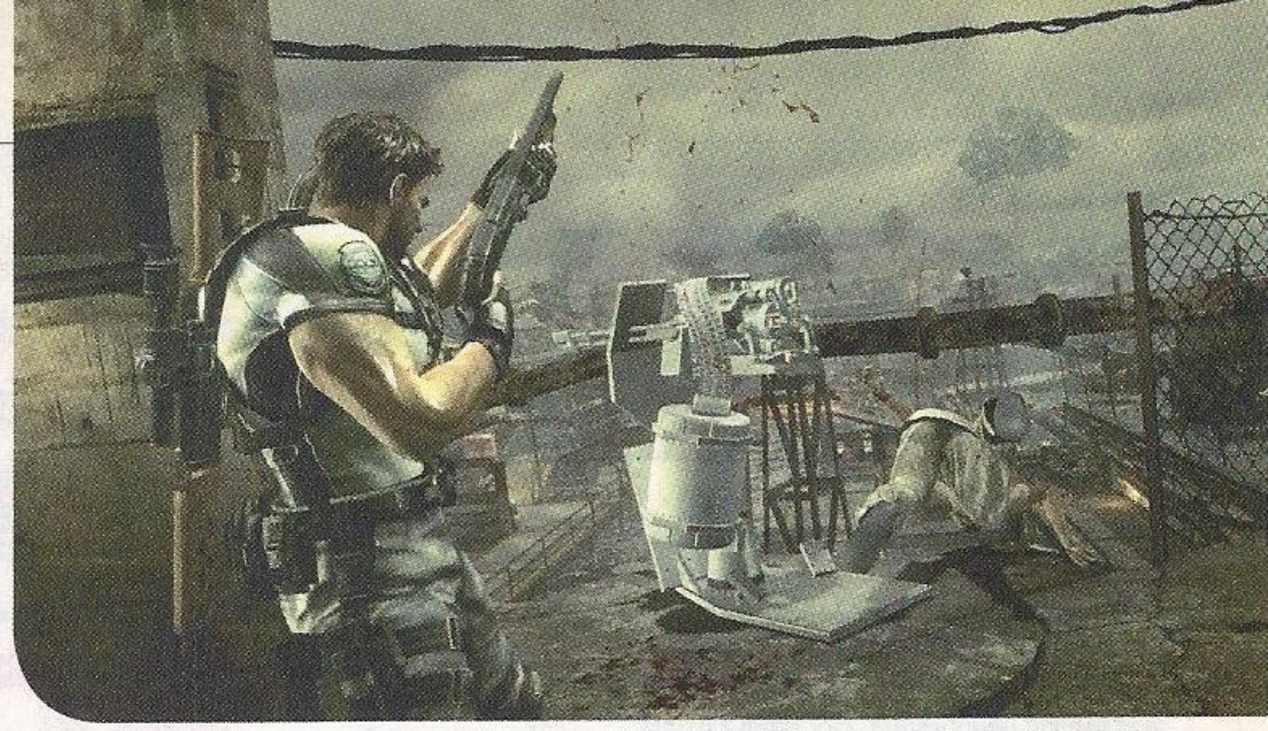
przeciwnikach zachodzących partnera od tyłu. Konieczność pozostawania w ciągłym ruchu wymusza na graczach nieustanną komunikację. W kryzysowych momentach, gdy jeden z bohaterów jest ciężko ranny, albo zostanie okrążony, można się naprawdę zestresować – czasami trudno opanować nerwy i nie wydrzeć się na partnera.

RE5 vs. RESZTA ŚWIATA

Recenzenci będą mieli ciężki orzech do zgryzienia. RE5 zapowiada się na świetną grę, ale czy Capcomowi uda się dotrzymać kroku konkurencji z zachodu? Czy Resident nie będzie zbierał cięgów za to, że jest zbyt mało „nextgenowy"? Zobaczmy co nie do końca zagrało i może wpłynąć na ewentualną niższą ocenę gry. Na pewno nikt nie przyczepi się do grafiki, ale z drugiej strony teren, po którym poruszają się bohaterowie, jest mały, ograniczony i z większością przedmiotów nie da się wejść w interakcję. Pewnie komuś nie spodoba się również fakt, że nie da się przerwać animacji przeładowania czy podnoszenia przedmiotów. W pierwszym przypadku zbyt często zbierałem razy, bo nie mogłem się poruszyć, gdy bohater ładował magazynek. W drugim uniknąłem kilku ciosów – przeciwnik nie był w stanie nic mi zrobić, bo akurat podnosiłem amunicję i na sekundę stałem się nietykalny. Nie narzekałbym na brak różnorodności, ale znowu za dużo jest loadingów. Kończy się filmik, loading, Sheva i Chris uciekają przed goniącymi ich Majini na motorach, loading, odpala się filmik, loading... W trakcie zabawy w koopie nikt nie mógł opuścić gry, bo włączało się od razu menu główne. Uznaję, że wersja testowa była niedopracowana i w pełnej grze nie zobaczę takich kwiatków.

Pisałem w poprzednim miesiącu, że na spokojnie można lawirować między Majini i bez stresu strzelać do nich z daleka? Zgadza się, ale wtedy nie wpadłem na hieny, którym głowy rozdzierają się w pół i wychodzą z nich macki raniące bohatera stojącego zbyt blisko. Nie byłem otoczony na wąskiej ścieżce przez grupkę zainfekowanych walczących łopatami, strzelających z kuszy i rzucających dynamitem. Nie miałem również okazji przemierzać ciemnej kopalni z wielką latarką w rękach. Trzeba ją postawić

□ W ostatnim trailerze Wesker wspomniał o sześciu miliardach krzyczących w agonii. Czyżby chciał zarazić wirusem całą ludzkość?



□ Przed rozpoczęciem gry można włączyć lub wyłączyć friendly fire. Nie wiem, czy odważę się tak grać, jeszcze przypadkiem strącę Shevę z shotguna, gdy będę chciał ją uratować przed napastnikami.

WARTO WIEDZIEĆ

1. W grze pojawia się wioska tubylców. Żeby zbytnio nie spoilować podam kilka słów kluczy: tubylec, szaman, dzida, maczuga nabita kolcami, most zwodzony, tratwa oraz krokodyl.

2. Do Shevy i Chrisa na moment dołączy jeszcze jedna postać – jeden z żołnierzy Delta Team. Pomoże w walce, później trzeba będzie go osłaniać, gdy zabierze się za hackowanie elektronicznego zamka w drzwiach.

3. Zarówno zioła jak i spraye lecznicze działają na obie postacie jednocześnie pod warunkiem, że stoją one koło siebie. Amunicja jak zwykle ukryta jest w skrzynkach, beczkach (oczywiście trzeba je rozwalić) i szufladach.

4. Przeciwnicy są wystarczająco inteligentni, by jeździć na motorach, kierować ciężarówkami, gonić bohaterów motorówkami, a także strzelać z karabinu stacjonarnego.

5. Przy wychodzeniu z gry dwa razy pojawiło się pytanie o save. Pierwsze dotyczyło tradycyjnego zapisu stanu gry, drugie natomiast odnosiło się wyłącznie do ekwipunku. Gdy po raz drugi zaczynaliśmy zabawę od początku, mogliśmy skorzystać z poprzednio zebranych broni.

z shotguna, drugi podbiega i dobija nożem lub miażdży mu butem łeb. Nie każdego wroga można w ten sposób zabić, ale na pewno każdy boleśnie odczuje taki atak. Problem w tym, że również w takich sytuacjach nie zawsze pojawia się ikonka przycisku i czasem po prostu nie można dobić leżącego. Problem ten występował również w normalnej walce – gdy przeciwnik zgina się po wyłapaniu kulki, teoretycznie można do niego podbiec i wypłacić cios lub kopniaka. Pod warunkiem, że wyświetli się symbol przycisku, co nie zdarza się często.

JUŻ PRAWIE

Nie chcę zdradzać zbyt wielu szczegółów dotyczących miejsc, do których trafiają bohaterowie, ale mam dla Was pewnego hinta: większość zaprezentowanych na screenach i trailerach miejscówek zobaczycie w pierwszych trzech rozdziałach. Akcja nie toczy się cały czas na otwartym terenie, wielokrotnie trzeba wejść do kanałów, budynków i podziemi. W pewnym momencie zachodzi słońce i robi się ciemno. W tym czasie ze swojej nory wychodzi przerośnięty koleżka o niesympatycznej gębie. Powinien Wam kogoś przypomnieć, jeśli tylko mieliście przyjemność pograć w czwartą część.

Po tym, co zobaczyłem, jestem pewien, że RE5 nie rozczaruje, choć nie jestem ślepy i widzę, że Capcom może dogonił zachód pod względem grafiki, ale Japończycy wciąż pozostają w tyle, jeśli chodzi o wprowadzanie nowości do systemu rozgrywki. Ocenę wystawimy już niebawem, a ja błagam, niech mi ktoś już da tę grę, bo zwariuję, że dwukrotnie przeszedłem tylko połowę. Arrggh <odgłos pękającej czaszki i wydostającej się z niej macki>.

//Mielu

na ziemi, żeby móc sięgnąć po broń. Widać tylko na kilka metrów, a tymczasem gdzieś tam w ciemnościach słychać jak z głowy Majini wylazła wielka macka. Wiecie, mniej więcej taka sama, jak w RE4, ale nie zauważyłem, żeby była zaostrzona na końcu. Nie jest łatwo ubić takiego stwora, gdy trzeba oszczędzać amunicję. Najlepsza metoda – jeden gracz powala przeciwnika strzałem

gonzo@neo-plus.pl

n(e)o comments

Nie sposób opisać, ile negatywnych w stosunku do gier treści przetacza się przez media. Ostatnio w jednym z codziennych tabloidów wydrukowano wielkie zdjęcie z Manhunta pokazujące jeden z mordów, a całość opatrzono czerwonym nagłówkiem „Gry robią z dzieci morderców". Nie zabrakło jednozdaniowych opisów najbardziej niebezpiecznych tytułów. Gdybyście nie wiedzieli, czym jest Resident Evil, oto definicja: „Żeby skończyć grę, trzeba zabić blisko 1000 przeciwników! Można strzelać m.in. z pistoletu, kuszy i miotacza ognia". Jaaa, przerażające. Albo Soldier of Fortune: „Jesteś groźnym żołnierzem. Twoim celem jest przetrwanie i znalezienie czterech głowic nuklearnych. Bezpieczeństwo świata zależy od ciebie. W grze aż kipi od krwi". Wydaje mi się, że przecenia się oddziaływanie wirtualnej krwi – dużo bardziej na wyobraźnię działa jatka, jaką urządza sobie Rambo. Szczególnie w ostatniej odsłonie.

Biorąc to wszystko pod uwagę, zostałem mocno zaskoczony informacją o raporcie przygotowanym przez Parlament Europejski, który jest... przychylny dla gier. Oczywiście nie bezkrytycznie i na wszystkich płaszczyznach, ale z występującymi w nim zarzutami jestem w stanie się zgodzić. Natomiast media kolejny raz pokazały swoje prawdziwe oblicze i solidarnym milczeniem pominęły temat raportu, bo mógłby odebrać sobie jeden z dyżurnych tematów, jakimi można „podgrzać" antenę bądź łamy, kiedy nic się nie dzieje.

„Wpływ gier wideo na psychikę dzieci wydaje się oczywisty, ale jest generalnie pozytywny, zaś ewentualne efekty szkodliwe są trudne do oceny." – głosi raport PE w swoim najważniejszym fragmencie i nie trzeba być znawcą, żeby zauważyć jak bardzo odbiega od powierzchownej dziennikarskiej analizy z tabloidu. Unijni eksperci zauważają, że gry mają swoje ograniczenia wiekowe i wszystko zależy, czy trafiają do odbiorców, dla jakich są przeznaczone. Co prawda sam dość wcześnie zacząłem młócić w Mortala czy Duke Nukem, ale kiedy miałem sześć lat, zamiast wyrywania flaków i płacenia striptizerkom, grałem w Dizzy'ego albo River Raid. Gry bardziej adekwatne do wieku. Szef Interactive Software Federation of Europe otwarcie mówi, że średni wiek gracza w Unii to 30 lat, co oznacza, że grają dużo starsi, ale i dużo młodsi. Odpowiedzialność za przypilnowanie pociech spada na rodziców, którzy stanowią najsłabsze ogniwo tego łańcucha.

Najistotniejsze zarzuty raportu PE wobec gier dotyczą dużej ilości czasu, który dzieci spędzają na graniu, a który mogłyby poświęcić na naukę albo uprawianie sportu. Brakuje jednak prostej zależności, bo zamiast grać, mogłyby po prostu włączyć telewizor. Poza tym nie jestem odosobniony w twierdzeniu, że gry zwiększają refleks. Kiedyś do tej wyliczanki pozytywów dodawałem rozładowywanie codziennych stresów, ale powiedzmy, że od paru lat stosuję bardziej efektywne sposoby. Niestety raport Parlamentu Europejskiego zginął wśród innych newsów i nic nie wskazuje na to, by ktokolwiek go odkopał. Co prawda tezy, że gry mogą o 40 procent poprawić zdolność dzieci do nauki są zaskoczeniem nawet dla mnie, jako wieloletniego gracza, ale nie zmienia to faktu, że wreszcie jakaś licząca się instytucja przemówiła głosem rozsądku. Bo przecież nawet Barack Obama gra na Wii. ■■

F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN

KONKURS!

Aby wziąć udział w konkursie odpowiedz na pytanie:

Jak brzmi imię i nazwisko dziewczynki straszącej z tej strony oraz okładki NEO+?

Odpowiedź wyślij emailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. Zwycięzcy zostaną wylosowani spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.03.2009

GŁÓWNA NAGRODA: Odtwarzacz MP4 Vedia C6+ 8GB plus F.E.A.R. 2 na wybraną konsolę

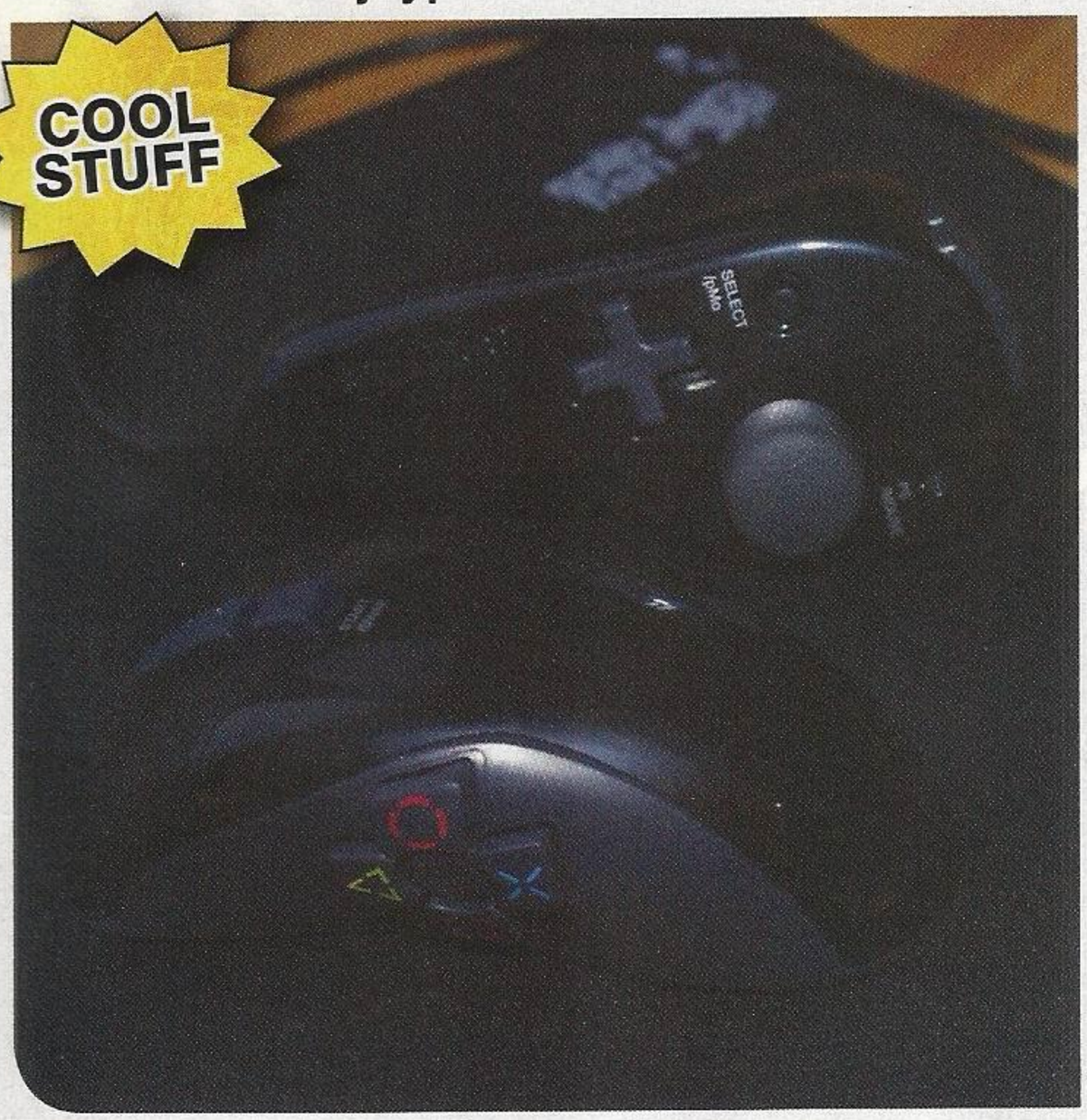
NAGRODY DODATKOWE: 5 egzemplarzy F.E.A.R. 2 na PS3 i Xboxa 360

Nagrody w konkursie sponsorują firmy:

VEDIA CENEGA

SPLITFISH FRAG FX v2

Nie idzie Ci na joypadzie w strzelaninach fps?



O tym, że w strzelaninach fps najlepiej kieruje się poczynaniami bohatera za pomocą myszy i klawiatury nie trzeba nikogo przekonywać – tak było, jest i będzie, dopóki ktoś nie wymyśli czegoś lepszego, a co będzie w przeciwieństwie do wiilota działać… Precyzyjnie. Co prawda w nowoczesne strzelaniny da się bez problemu grać na joypadzie, ale szykująca różne dziwne kontrolery firma Splitfish jakiś czas temu wyprodukowała odpowiednik właśnie myszy i klawiatury do PlayStation 2 – teraz jej polski dystrybutor podesłał nam do testów wersję tego urządzenia przeznaczoną dla PlayStation 3.

W skład zestawu wchodzi myszka optyczna, kontroler trzymany w lewej dłoni, który bardzo przypomina „gruchę" od Wiilota, oraz plastikowa i dość trwała podkładka pod mysz, wykończona materiałem, po którym gryzoń idealnie się ślizga. Jest też naturalnie instrukcja. Całość połączona jest kablami; z „gruchy" wystaje słusznej długości, bo trzymetrowy kabelek USB podłączany do PlayStation 3, a także drugi kabel idący bezpośrednio do myszy. Wszystkie przyciski z pada są naturalnie dostępne w odpowiednich miejscach, na przykład „grucha" ma analogową gałę, krzyżak oraz przyciski L, z kolei na myszce znajdziemy oprócz odpowiedników R-ek te z symbolami geometrycznymi. Umieszczono je ergonomicznie, bo pod kciukiem – zmiana broni bądź przeładowanie szybko stają się intuicyjne.

Aby urządzenie działało w sposób skuteczny i faktycznie dawało radość z zabawy, potrzebna będzie chwila na ustawienie jego czułości. Z lewej strony „gruchy" znajduje się potencjometr pozwalający na regulowanie czułości myszy; warto także pobawić się chwilę w opcjach każdej gry, by wybrać dla siebie optymalny wariant – co prawda producent urządzenia sugeruje maksymalne ustawienia, ale najlepiej gdy każdy sam poeksperymentuje. Jeśli zaś chodzi o obsługę przycisków, może się zdarzyć, że np. strzelanie nie będzie znajdować się pod przyciskiem R1, który symuluje lewy przycisk myszy – wtedy można Fraga podłączyć do peceta i poprzez specjalne oprogramowanie przeprogramować kontroler.

Sprawdziłem kilka fpsów korzystając z Frag FX i w większości z nich w naturalny sposób urządzenie stawało się przedłużeniem rąk, a myśli błyskawicznie przechodziły w komendy. W Unreal Tournament 3 zadziwiłem sam siebie, błyskawicznie osiągając pierwsze miejsce w kilku kolejnych pojedynkach. Haze (które nabrało nagle rumieńców, hehe) i Resistance 2 działają jak złoto i gra się w nie o wiele łatwiej, przyjemniej. Oczywiście nie omieszkałem odpalić Killzone 2 i choć tutaj wyraźnie można było wyczuć, że gra jest projektowana pod kątem joypada, to również celuje się znacznie prościej, choć trzeba się nieco przyzwyczaić.

Kontroler nie jest idealny – mi na początku przeszkadzał kabel łączący gruchę z myszką, wił się jakoś nieprzyjemnie i ograniczał mi swobodę. Przyzwyczaiłem się. Druga sprawa to kwestia wykonania urządzenia – można było to zrobić lepiej, przyciski trzeba solidnie wduszać. Ale nawet mimo tego jest to bardzo ciekawa alternatywa dla fanów fpsów. Kwestie moralne typu „czy granie FragFXem w sieci przeciwko joypadowcom jest uczciwe" niech każdy rozważy w swoim zakresie. //**Gulash**

- **CENA: 279 ZŁ**
- **DYSTRYBUTOR: FHU DIGITALIA**
- **ADRES: http://www.splitfish.pl**

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KONTYNUACJE OD UBI

Do końca marca 2010 zagramy w kilka sequeli przygotowanych przez Ubisoft. Jeśli wszystko pójdzie dobrze ponownie spotkamy się z Samem Fisherem w dawno zapowiedzianym i kilkukrotnie obsuniętym Splinter Cell: Conviction. Ponadto sprawdzimy w akcji nowe Ghost Recon, Teenage Mutant Ninja Turtles na Wii, nad którym pracuje Game Arts, producent Super Smash Bros., a także kontynuację Assassin's Creed. Już jakiś czas temu przewidzieliśmy, że Ubi na zmianę będzie wydawać nowe przygody Altaira i Księcia Persji, więc wiadomość o sequelu Assassina nas nie zaskoczyła. Ale już drugiego Red Steel się nie spodziewaliśmy, bo to był mierny shooterek na Wii. Tym razem może być lepiej, jeśli tylko Francuzi przyjrzeli się, jak EA zrobiło Medal of Honor na konsolę Nintendo. No to czekamy.

BANJO-TOOIE NA XBLA

Dobra wiadomość dla fanów twórczości „starego" Rare. Banjo-Tooie, kontynuacja kultowego platformera z N64, ukaże się w kwietniu na Xbox Live Arcade i prawdopodobnie będzie kosztować 1200 MS punktów.

CHCECIE WIPEOUTA?

Od dawna słychać plotki o konwersji Wipeout Pulse na PS2. Projekt podobno wstrzymano, a to, czy gra się ukaże, zależy od popytu. Chcielibyście zobaczyć tę wspaniałą grę na Waszej ulubionej platformie?

WIĘCEJ ZOMBIE I AKRIDÓW

Lost Planet i Dead Rising doczekają się kontynuacji. Obie gry najprawdopodobniej ukażą się na najsilniejszych konsolach, co powinno szczególnie ucieszyć posiadaczy PS3. Dla nich będzie to premierowe spotkanie z Dead Rising, pierwsza część trafiła wyłącznie na X360. Wolelibyśmy, żeby Capcom podzielił się informacjami na temat Onimushy, ale może się okazać, że nowa odsłona sagi o samurajach walczących z demonami w ogóle się nie ukaże. Dla Capcomu Lost Planet i Dead Rising to pewniaki tej generacji, każda z nich sprzedała się w około dwóch milionach egzemplarzy. Po co więc ryzykować, skoro można wydać sequele?

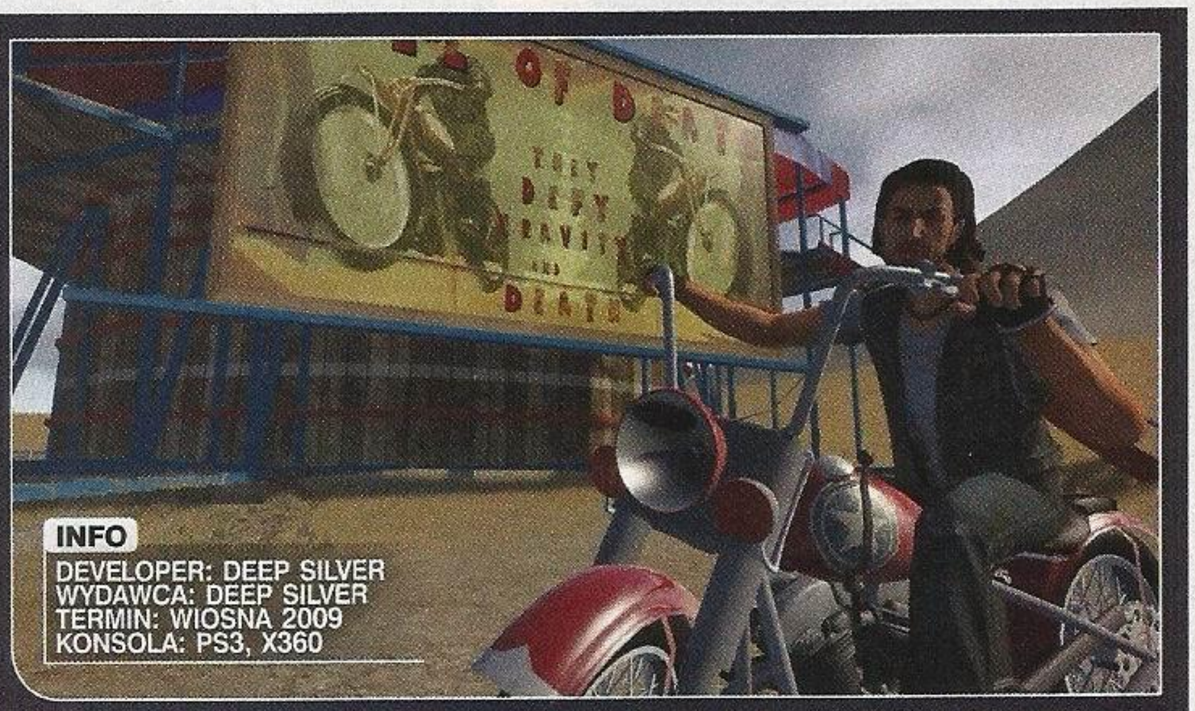
RIDE TO HELL

Seks, dragi i motocykle

Co robi mały wydawca, gdy chce zaistnieć w świadomości amerykańskich graczy? Przygotowuje klona GTA i sięga po tematy bliskie sercu dorosłych mieszkańców USA. Bohaterem Ride to Hell będzie weteran wojny w Wietnamie, który powraca do Kalifornii po siedmiu latach spędzonych w niewoli i odkrywa, że kompletnie nie potrafi odnaleźć się w zastanej rzeczywistości. W związku z tym postanawia zrobić to, co zrobiłby każdy trzeźwo myślący człowiek – dołącza do gangu motocyklowego Devil's Hand. Prawie daliśmy się nabrać na tę „wciągającą fabułę".

Klimat lat sześćdziesiątych ma strumieniami wylewać się z ekranu. W grze usłyszymy ponad trzydzieści licencjonowanych hitów z tamtego okresu, pojeździmy chopperami, ale również krążownikami szos i poznamy wiele barwnych postaci, w tym hipisów, motocyklistów i paru ważniaków. Bohater będzie dążył do objęcia przywództwa w gangu, jednak zanim to nastąpi, zajmie się bardziej przyziemnymi sprawami, a więc rekrutowaniem nowych członków, ochroną własnego terenu i przekonywaniem innych gangoli, że walka z nim nie ma sensu. Swoje argumenty przedstawi kijem bejsbolowym, bronią palną (choć strzelanie ma być ograniczone do minimum), albo po prostu pięścią w trakcie pojedynków na motorach. Oprócz tego czekają na niego dodatkowe atrakcje. Zyska szacun u ziomków po wygraniu wyścigu motocyklowego, a później zakończy wieczór w miłej atmosferze w towarzystwie uroczej dziewczyny lub przystojnego chłopca…

Autorzy posługują się zdjęciami satelitarnymi, by jak najwierniej odtworzyć 95 kilometrów kwadratowych najciekawszych miejsc Kalifornii, czyli idą na łatwiznę, bo nie muszą od podstaw projektować całego terenu. Bohater odwiedzi kilka miasteczek, zaszaleje na autostradzie, będzie jeździć po długich, pustych drogach w kierunku zachodzącego słońca. W przerwach między



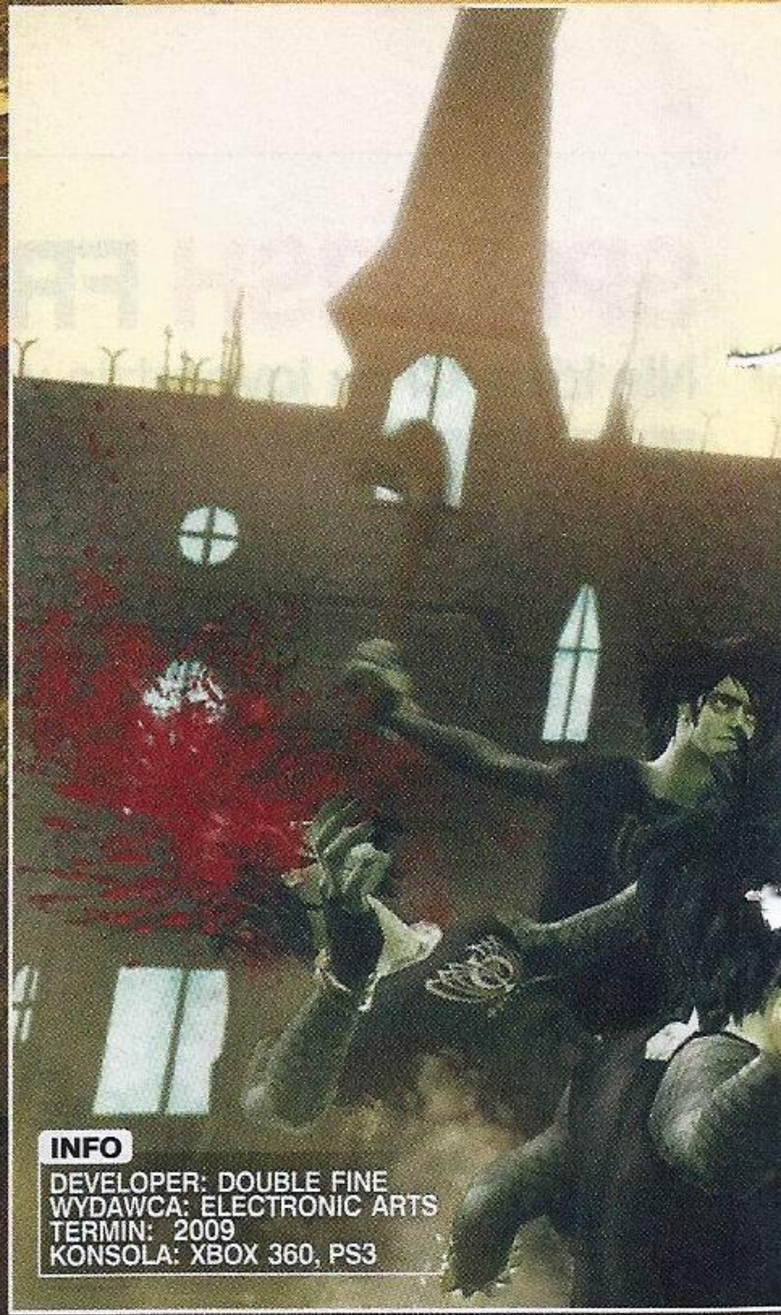
Obijanie ludzi kijem bilardowym i upijanie się whiskey, to tylko dwie z wielu ulubionych rozrywek bohatera, w związku z czym gra będzie wyłącznie dla dorosłych.

nicnierobieniem a prowadzeniem biznesu, zajrzy do garażu, gdzie spędzi wiele godzin na tuningowaniu ukochanego choppera…

Gdybyśmy byli Amerykanami, pewnie by nam się podobało. Ale nie jesteśmy, stąd też z rezerwą podchodzimy do Ride to Hell. ■■

BRÜTAL LEGEND

Zginąć w walce z gitarą w ręku



INFO
DEVELOPER: DOUBLE FINE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Wiele postaci dołączy do Eddiego dopiero, gdy ten pokona je w walce. Nauczą się dobrych manier, gdy dostaną toporem przez łeb albo przejedzie je autobus.

Czy wiecie, co oznacza angielskie słowo „roadie"? W ten sposób określa się człowieka, który jeździ za zespołem i pomaga w przygotowaniach do koncertu. Może on na przykład nosić instrumenty, rozstawiać je, wspomagać dźwiękowców, albo nawet sprzedawać bilety, czy rozdawać wodę bawiącym się fanom. Nie należy mylić ich z „groupies" podróżujących za kapelą tylko po to, by przespać się z członkami (nomen omen) zespołu.

Tim Schaffer, autor takich gier jak Grim Fandango i Psychonauts, chętnie wspomina historię rozmowy z roadie zespołu Megadeth, która miała miejsce kilkanaście lat temu. Opowieści tego człowieka tak bardzo zainspirowały Tima, że od tamtej pory marzył o zrobieniu gry, w której główną rolę zagrałby właśnie taki cichy bohater zespołu wiodący rokendrolowy tryb życia. Próbował przemycić ten pomysł do Day of the Tentacle i Full Throttle, ale dopiero teraz, gdy dzięki Guitar Hero i Rock Bandowi gry i muzyka stały się sobie bardzo bliskie, może zrealizować swoje marzenie.

Twarz Eddiego jest karykaturą aktora komediowego i lidera grupy Tenacious D – Jacka Blacka

Fura, konie i topory, czyli heavymetalowy świat fantasy. Obstawiamy, że design świata nie przebije tego, co Double Fine stworzyło w Psychonauts, ale i tak może być nieźle.

METAL I PIEKŁO

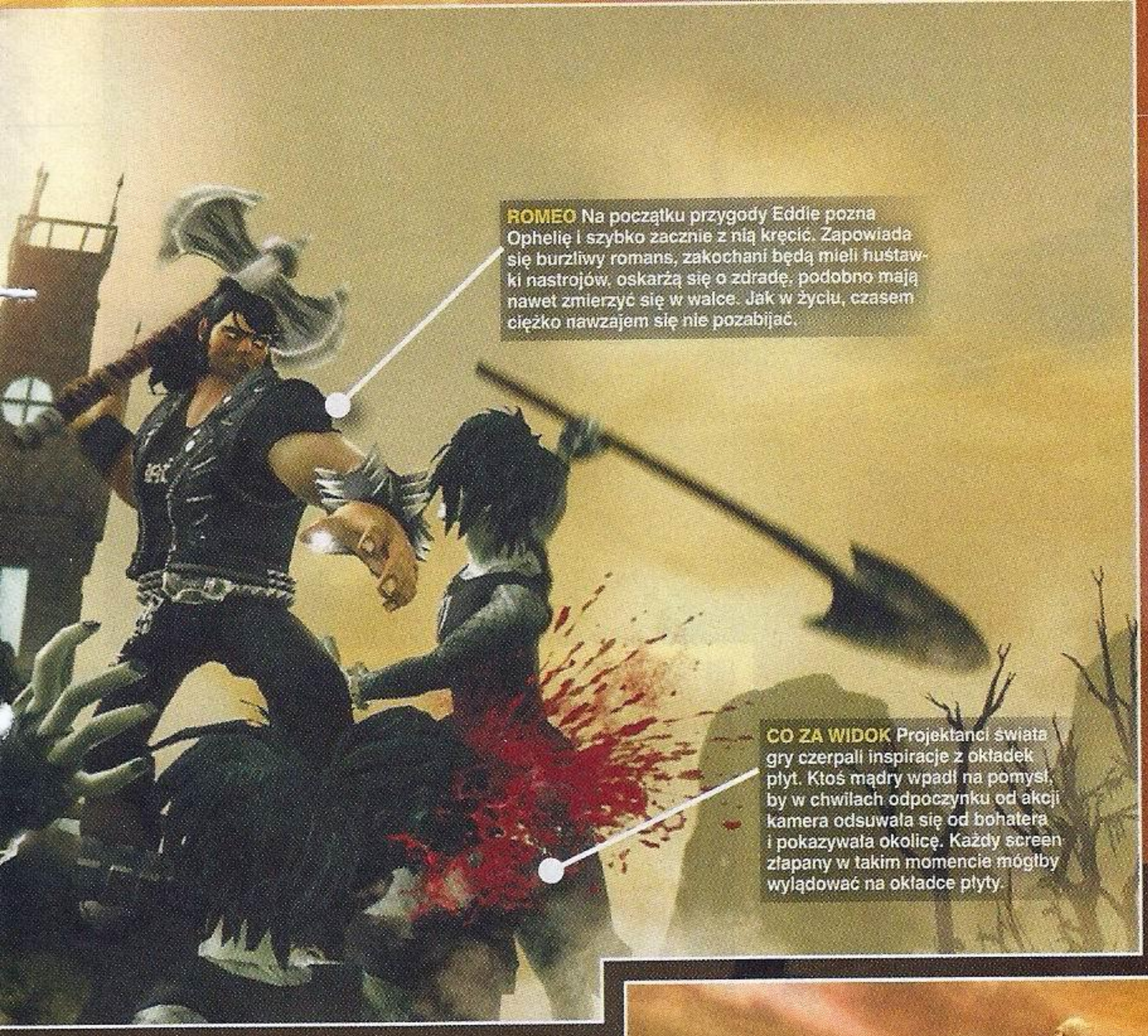
Co takiego dostrzegli Elektronicy, że są gotowi wyłożyć pieniądze na grę artysty docenianego przez krytyków, ale nie przez ogół graczy? Na czym nie poznało się Activision Blizzard rezygnując z wydania Brutal Legend?

Akcja będzie toczyć się na Ziemi w czasach, gdy planetę opuścili władający nią tytani, ponad wszystko kochający heavy metal i rock & rolla. Pozostali tylko ludzie i demony pragnące tylko dwóch rzeczy: władzy oraz władzy. Ludzie bardzo chcieliby stanąć z nimi do walki, ale za bardzo nie mają pomysłu jak się za to zabrać. Co robi człowiek, gdy nie radzi sobie z przeciwnościami losu? Czeka na cud.

W Brutal Legend cud nazywa się Eddie Riggs i jest on, niespodzianka, roadie pełną gębą. Żyje w naszym „normalnym" świecie i zna się tylko na trzech rzeczach: muzyce, organizowaniu koncertów i okładkach heavymetalowych albumów. Bohater nie zdaje sobie sprawy, że jest bardzo szczególną osobą, ale szybko się tego dowie, w czym pomoże mu magiczna klamra paska do spodni. Gdy podczas sprawdzania sprzętu Eddie ulega wypadkowi, do klamry spływa kilka kropel jego krwi. To wystarczy, by magiczny przedmiot przeniósł go tysiące lat w przeszłość raczej nieznaną z podręczników historii. Bohater budzi się w świątyni (Temple of Omagöden) na szczycie góry ułożonej z czaszek i ciał, owiniętej w lateks. Nie można mówić o udanym pierwszym wrażeniu, ale bardzo szybko okaże się, że Eddie trafił do świata, o jakim marzył przez całe życie – wyglądającego, jak z okładki płyty metalowego zespołu.

Schaffer jest miłośnikiem tego gatunku muzyki, a jako dziecko godzinami wpatrywał się w groteskowe okładki płyt, na których nie brakowało takich bzdur jak rzeka krwi, chromowe wulkany, czy szkielety jeżdżące na koniach. Autorzy gry przestudiowali te rysunki, co znajdzie odbicie w wyglądzie świata gry i bezpośrednio wpłynie na system rozgrywki.

Gdy tytani opuszczali Ziemię, zmienili ją, by ciężka muzyka nie została zapomniana. Gigantyczne pająki nie snują sieci tylko wytwarzają struny do gitary, a po ścięciu drzew okazuje się, że są one stworzone z opon nadających się do choppera, albo autobusów, jakimi podróżują kapele. Pod ziemią rosną silniki, góry mogą być zbudowane z amplitunerów. Wszystko w świecie Brutal Legend kręci się wokół muzyki, co ułatwi Eddiemu przyjęcie roli przywódcy, który poprowadzi ludzi do zwycięstwa nad demonami. Zorganizuje im koncert, jakiego nie zapomną do końca (krótkiego) życia.



ROMEO Na początku przygody Eddie pozna Ophelię i szybko zacznie z nią kręcić. Zapowiada się burzliwy romans, zakochani będą mieli huśtawki nastrojów, oskarżą się o zdradę, podobno mają nawet zmierzyć się w walce. Jak w życiu, czasem ciężko nawzajem się nie pozabijać.

CO ZA WIDOK Projektanci świata gry czerpali inspirację z okładek płyt. Ktoś mądry wpadł na pomysł, by w chwilach odpoczynku od akcji kamera odsuwała się od bohatera i pokazywała okolicę. Każdy screen złapany w takim momencie mógłby wylądować na okładce płyty.

☐ Prace rozpoczęto od tworzenia multiplayera. Dla Schaffera było to nowe doświadczenie i chciał dopieścić ten tryb zanim zabrał się za tworzenie singla. Na pewno będziemy uczestniczyć w bitwach z udziałem dwóch armii.

PORWANY OBŁĘDEM

Gra może kojarzyć się z Viking: Battle for Asgard, Eddie niczym Scarin będzie przemierzać otwarty świat i rozprawiać się z przeciwnikami za pomocą Separatora i Clementine, czyli topora i gitary elektrycznej. Gdzie bohater nauczył się sztuki walki toporem? To tajemnica, ale nietrudno się domyślić, że nie jest on zwyczajnym gościem i niejednokrotnie zaskoczy graczy. Na przykład po pewnym czasie wyrosną mu skrzydła, dzięki którym dostanie się do wcześniej niedostępnych miejsc.

Pokręcony świat gry to jeden wielki amplituner, więc gdy Eddie zagra solówkę na Clementine, przeciwników porazi prąd, z ziemi wystrzelą fajerwerki i przypieką im tyłki, albo nagle znikąd pojawi się chopper Deuce. Diabelska maszyna przyda się do rozjeżdżania ofiar oraz oczywiście skróci czas wszelkich podróży. Motocykl będzie można rozbudować, jeśli tylko bogowie zechcą podarować bohaterowi nowe części. Żeby zyskać uznanie w ich oczach, należy wygrać wyścig i ubić po drodze kilku przeciwników. Schaffer nie ukrywa, że gra będzie brutalna. Eddie z łatwością odrąbie swoim ofiarom kończyny i głowy, albo przetnie ich na pół, ale komiksowa grafika i klimat fantasy, od zawsze bliski twórczości heavymetalowych kapel, sprawią, że Brutal Legend będzie bliżej do filmów o rycerzach niż do bezsensownej przemocy w GTA IV.

HEADBANGERZY TO LUDZIE, KTÓRZY ZOSTALI ZMUSZENI DO PRACY W KOPALNI, ALE NIE DOSTALI ŻADNYCH NARZĘDZI, WIĘC PRZEZ LATA UDERZALI GŁOWAMI W ŚCIANY. TERAZ PRZYDADZĄ SIĘ JAKO TARAN

CZAS ZEMSTY

Bohater sam niewiele zdziała w walce, dlatego skorzysta z pomocy mieszkańców świata. Chyba nikogo nie zdziwi fakt, że przy projektowaniu tych postaci odwołano się do licznych stereotypów muzyków oraz fanów ciężkiego brzmienia.

Na przykład headbangerzy to ludzie, którzy zostali zmuszeni do pracy w kopalni, ale nie dostali żadnych narzędzi, więc przez lata uderzali głowami w ściany. Do czego można wykorzystać długowłosych gości całymi dniami zawzięcie kiwających głowami? Przydadzą się jako taran – otoczą bohatera i posłużą jako żywa tarcza, a także pomogą mu przebić się przez obronę wroga.

Oprócz headbangerów do ekipy dołączą roadies dźwigający amplitunery zwiększające moc Clementine, płacząca panna młoda rażąca prądem każdego, kto się do niej zbliży, a także grabarze, nieumarli oraz motocykliści rzucający koktajlami Mołotowa. Pojawią się też ważne dla rozwoju fabuły postacie NPC pomagające w walce. Kill Master ma jeździć na motorze po polu walki i leczyć rannych grając na gitarze basowej, a Generał Lionwhyte, którego włosy są tak długie, że służą mu jako skrzydła, wspomoże atakami z powietrza.

Walczącym będzie można wydawać proste rozkazy (atak, wycofanie się, obrona terenu) naciskając przyciski na krzyżaku. Na polu bitwy nigdy nie będzie zbyt dużo postaci, żeby gracz nie myślał o nich, jak o mięsie armatnim. Ma czuć się za nich odpowiedzialny i interesować się tym, co robią. Nic dziwnego, głupio byłoby tracić czas na projektowanie postaci, które byłyby graczowi zupełnie obojętne, choć nie mamy nic przeciwko ogromnym, epickim bitwom.

LEGENDA WYŚNIONA

Schaffer obiecuje, że Brutal Legend spodoba się nie tylko fanom ciężkiej muzyki. Oczywiście, tylko oni wyłapią wszystkie smaczki, ale każdy ma się dobrze bawić w wykręconym świecie wcale nie takiej niezwyczajnej gry. To jakby nie patrzyć siekanka TPP z otwartym światem, misjami pobocznymi, wyścigami, mini-grami i podobno ciekawą fabułą, która trafi do każdego bez względu na upodobania muzyczne. Dacie jej szansę? Tim Schaffer nie robi słabych gier, a Brutal Legend ma być najlepszą ze wszystkich w jego dorobku. Uwierzymy, jak zagramy, ale trzymamy kciuki. ■■

☐ Schaffer zdradza, że gdyby nie popularność gier pokroju Guitar Hero, Brutal Legend długo czekałoby na zielone światło. Co prawda po fuzji Activision i Vivendi projekt o mały włos nie został skasowany, ale na szczęście wszystko dobrze się skończyło dzięki Electronic Arts, które przygarnęło ekipę Double Fine.
Gra będzie hołdem dla ciężkiej muzyki, głosów postaciom użyczą znani muzycy, a wiele kapel zaoferowało się, że nagra nowe kawałki na soundtrack. Tim przysięga, że artyści pokochali jego dzieło, a znając jego zajawkę, nie podejrzewamy go o marketingowe ściemy.

kaxi@neo-plus.pl

n(e)o comments

Witajcie w nowym roku. Gdy to czytacie, styczeń mamy już za sobą. Dla jednych był lepszy, dla drugich może trochę gorszy, ale co ma powiedzieć branża gier? Ostatni tak smutny miesiąc mieliśmy chyba wtedy, gdy Sega ogłosiła wycofanie się z produkcji konsol i przyszłość Dreamcasta została przekreślona jednym pociągnięciem pióra. Jak można podsumować styczeń 2009? Miesiąc żywych trupów. Nie było dnia, by nie ukazały w internecie informacje, szkice czy nawet filmiki z gier, które nigdy już nie ujrzą światła dziennego. Zabił je kryzys gospodarczy. Ten sam, który w pierwszych miesiącach swego istnienia zdawał się mieć śladowy wpływ na naszą branżę. Zwolnienia pracowników, nawet u gigantów pokroju Sony czy Microsoftu, idą teraz w dziesiątki tysięcy, a mniejsze firmy kasują najmniej pewne projekty lub zwyczajnie bankrutują. Jeśli więc ostatnie miesiące spędziliście narzekając na zalew sequeli i brak oryginalnych pozycji, to lepiej uzbrójcie się w cierpliwość, bo będzie tylko gorzej.

Już w poprzednim numerze pisaliśmy, że Free Radicals zamknęli studio na klucz i wyczekiwane TimeSplitters 4 się nie ukaże. Kontynuacja genialnego TS3: Future Perfect miała trafić na wszystkie trzy next-geny, z tym że nad wii-ersją pracował osobny zespół – podobna sytuacja miała miejsce przy ostatnim Call of Duty. Materiały, przede wszystkim modele postaci, wyciekły do sieci i przez cały styczeń ukazywały się w odcinkach. Ale to tylko czubek góry lodowej. Swój żywot zakończyło także Star Wars: Battlefront 3, jednak w tym przypadku pojawiają się głosy, że produkcję może dokończy inny developer. Dobrze by było, ponieważ nieoficjalny trailer z wersji alfa pokazuje spory rozmach gwiezdnowojennego świata. Jęk zawodu wyrwał się też z pewnością posiadaczom Wii, którzy łakną dorosłych tytułów (a tych jak wiadomo jest niedostatek, mimo odważnych prób Segi). Dopiero w momencie śmierci gry wyszło na jaw, że THQ pracowało nad spin-offem serii Red Faction o podtytule B.E.A.S.T. Prace nie były zaawansowane, ale krążący po sieci trailer prezentuje obiecującego klona Gearsów, co byłoby gratką dla osób, które nia mają tri-sixty.

Kryzys (choć nie tylko) ma również wpływ na problemy n-Space ze znalezieniem wydawcy. Ich propozycja, Winter na Wii, to przygodówka zalatująca nieco Silent Hillem. Autorzy po ponad roku szukania wydawcy poddali się i pokazali projekt serwisowi IGN, który wsławił się niedawno akcją szukania wydawcy dla The Conduit. O ile Winter może mieć jeszcze jakieś teoretyczne szanse, wszelką nadzieję powinni porzucić fani Stuntmana. W dniu, w którym piszę ten felieton, pojawiła się wiadomość, iż kontynuacja zatytułowana Demolition zakończyła swój żywot wraz z zamknięciem studia Locomotive Games.

Nie wiadomo ile pogrzebów nas jeszcze czeka w tym roku. Ciekawe również o ilu się nigdy nie dowiemy. Z jednej strony szkoda wartościowych tytułów, które mają szansę tylko w okresie hossy, z drugiej – branży rozrywkowej być może przyda się mały potop, który oszczędzi jedynie najlepszych. Byleby tylko ustąpił po czterdziestu dniach i czterdziestu nocach. ■■

INFO
DEVELOPER: GRIN
WYDAWCA: EQUITY
TERMIN: MAJ 2009
KONSOLA: X360, PS3

TERMINATOR SALVATION

„Czas chwycić Skynet za jaja”

Jak powiedziałby nastoletni John Connor. Ciekawe, czy jako dorosły mężczyzna, zmuszony do walki o przetrwanie w postnuklearnym świecie, też będzie taki skory do żartów. Przekonamy się w maju, kiedy na ekrany kin wejdzie czwarta już część Terminatora z Christianem „Bruce Wayne” Balem w roli głównej. W filmie pojawi się także Michael Ironside, czyli głos Sama Fishera. Ciekawostkę stanowi fakt, że zatrudniono aktora podobnego posturą do Arnolda tylko po to, by po zakończeniu zdjęć zmienić mu twarz na cyfrowo zeskanowaną buźkę Schwarzeneggera. Tymczasem wygląda na to, że w grze, która ukaże się w czasie premiery filmu, nie zobaczymy twarzy Bale'a. Mała strata.

NADSZEDŁ CZAS

Fabuła gry nie pokryje się z filmową. Zobaczymy co działo się z Johnem Connorem – bohaterem ruchu oporu i jego późniejszym dowódcą – dwa lata przed wydarzeniami przedstawionymi w dziele producenta serialu „Supernatural”.

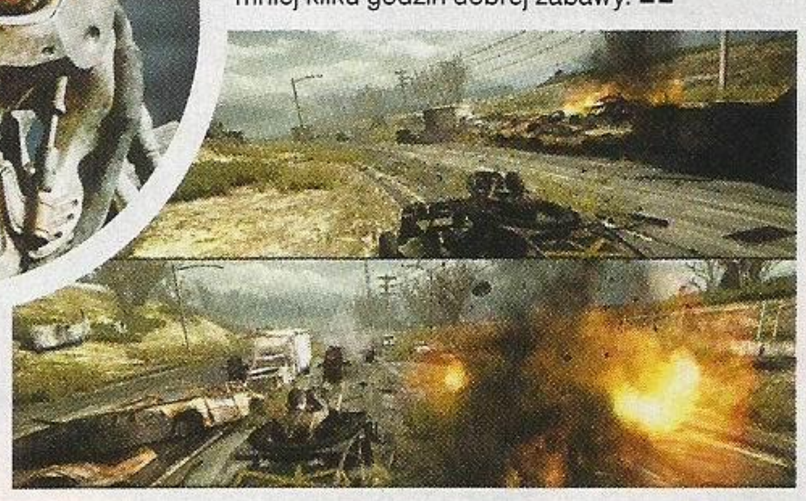
Salvation będzie jeszcze jedną strzelanką z akcją ukazaną zza pleców bohatera i kolejną, w której ważną rolę odegra system chowania się za osłonami. W bezpośrednim starciu z morderczymi maszynami Connor nie ma szans na zwycięstwo, zostanie więc zmuszony do ukrywania się przed atakami bezdusznych przeciwników. W odróżnieniu od Gears of War, wiele elementów otoczenia da się zniszczyć, a następnie wykorzystać jako osłonę. Niektóre misje będą toczyć się w nocy i w ciemnych pomieszczeniach (na jednym ze screenów widać opuszczony magazyn, albo fabrykę), więc prawdopodobnie nie zabraknie również elementów skradanki – przemykania za plecami oprawców, odwracania ich uwagi oraz pozostawania w cieniu. Czy superinteligentne maszyny można zwieść tak prostymi sztuczkami? Na wszelki wypadek John schowa do kieszeni różne rodzaje broni. Niektóre dobrze nam znane, jak shotgun, karabin maszynowy, pistolet automatyczny, granaty, czy wyrzutnia rakiet. Oprócz nich bohater spróbuje posłużyć się bronią przeciwników, ale nie liczylibyśmy na to, że uda mu się podnieść miniguna. Za to z obsługą karabinu plazmowego nie powinien mieć problemów.

ONI POWRÓCĄ

Trailery filmu zdradzają, że oprócz terminatorów i maszyn latających zobaczymy również kuzyna Megatrona, czyli przerośniętego robota bardziej kojarzącego się z Transformersami niż filmami Camerona. Prawdopodobnie wystąpi również w grze. Jej autorzy twierdzą, że pojawią się w niej wszystkie maszyny z filmu oraz kilka nowych. Na pewno Connora ścigać będzie stalowy szkielet z czerwonymi oczami świecącymi w ciemnościach. Nieźle wygląda również mały mech, któremu w miejsce rąk ktoś zamontował dwa działka, a zamiast nóg ma gąsienice, jak w czołgu. Zwrotne to cudo być nie może, ale jak wiadomo najważniejszy jest design.

Na jednym ze screenów wyraźnie widać tryb gry na podzielonym ekranie. Raczej nie będzie to mini-gra, a kooperacja pełną gebą. Wygląda na to, że Johnowi pomoże jakaś kobieta, prawdopodobnie jego dziewczyna (później żona) Kate. Bohaterowie strzelają do robotów z karabinów zamontowanych na samochodach. Podobno oprócz celowniczków na szynach pojawi się też opcja pokierowania zdezelowanymi, zardzewiałymi pickupami. Tylko co można zrobić takim złomem nieustępliwym maszynom, które nie przestaną ścigać bohatera nawet, gdy zębami złapią rakietę albo dwie? Widok zbliżającej się do Johna metalowej ręki, albo zniszczonego korpusu, wywoła panikę u niejednego gracza.

Grę tworzy ekipa GRIN, pracująca równocześnie nad Bionic Commando, co pozwala pozytywnie patrzeć w przyszłość. Terminator raczej nie aspiruje do miana hitu, ale spodziewamy się porządnej, rzemieślniczej roboty i co najmniej kilku godzin dobrej zabawy. ■■



□ Akcja będzie toczyć w Los Angeles, z którego po buncie maszyn pozostały tylko zgliszcza, połamane mosty, zawalone budynki i czaszki walające się pod stopami.

ALMA WRÓCIŁA

F.E.A.R.2

PROJECT ORIGIN

PIĄTEK 13-EGO

LUTY 2009

18+

www.pegi.info

CENEGA

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

MONOLITH

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN software © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith Productions, Inc. Monolith and the Monolith Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. F.E.A.R is a trademark of Vivendi Games, Inc. and is used only to identify the product. No sponsorship or endorsement by Vivendi Games should be inferred from the use of that mark. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system – online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN.
Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

FUEL

Wyścigi w piaskownicy, niekoniecznie dla dzieci

INFO
DEVELOPER: ASOBO
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Według historii nakreślonej przez autorów z Asobo, najczarniejsze prognozy naukowców w końcu się spełniają i świat zostaje dotknięty przyspieszonym efektem cieplarnianym. Stopniowa apokalipsa wyjaławia wielkie połacie Ameryki, swoje pięć minut mają wszelkie możliwe żywioły – tornada, zamiecie albo powodzie powoli stają się codziennością. Świetny materiał na erpega, ale jak się okazuje nie tylko – Fuel wygląda obiecująco jak impreza w akademiku. Wśród szalejących żywiołów zbiera się grupka idiotów chcących bawić się do końca i organizujących wyścigi w najbardziej niebezpiecznych miejscach – tam gdzie natura głośno upomniała się o swoje. Nieważne czy historyjka brzmi wiarygodnie, bo zaprezentowane fragmenty kodu ostatecznie przekonują do pomysłu „postapokaliptycznego" racera.

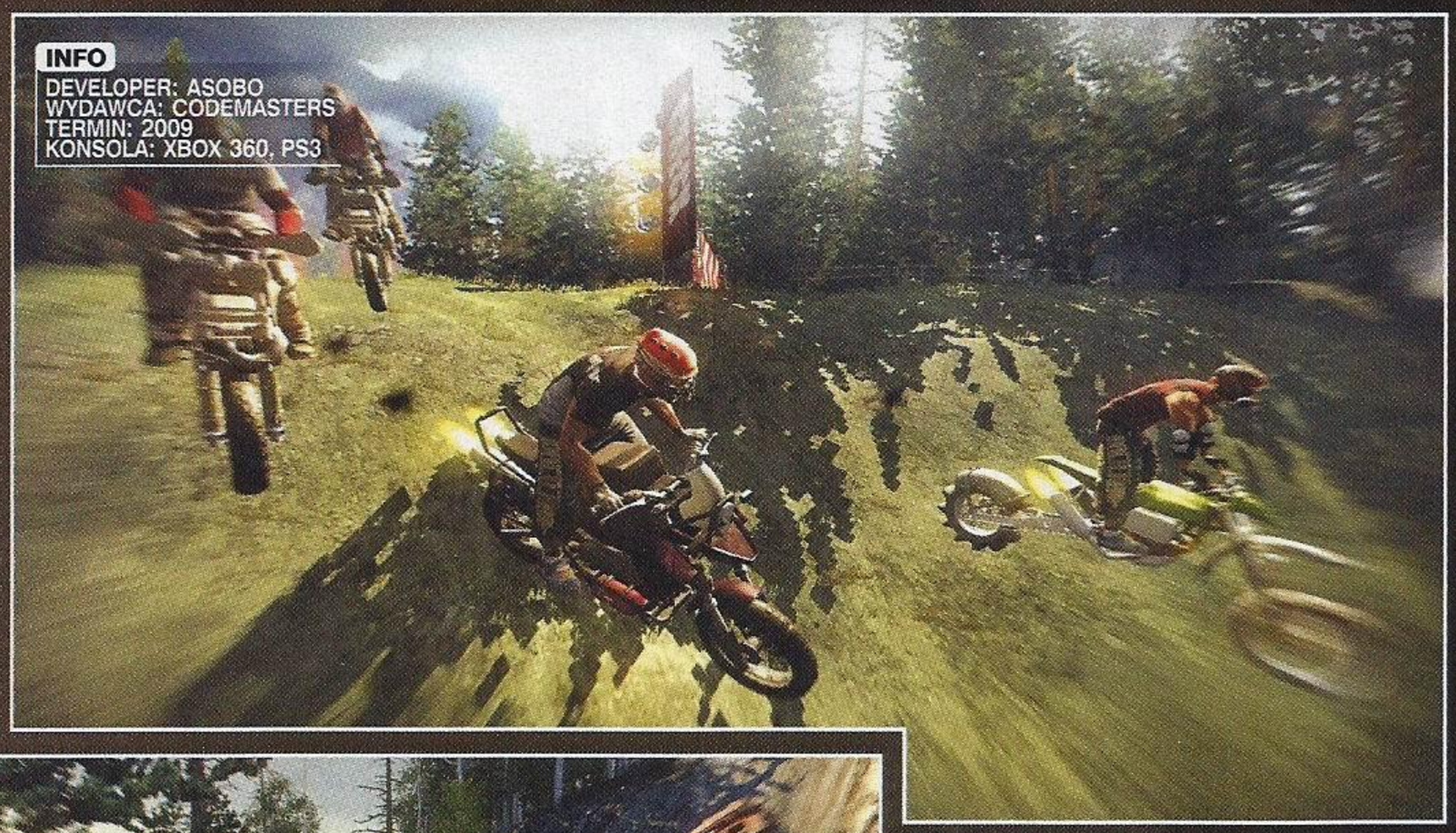
WIELKI JEST TEN ŚWIAT

Przedpremierowe obietnica mówią o 14 kilometrach kwadratowych streamowanego świata gry, a jeden z autorów z przejęciem opowiada, że „tego jeszcze nie było" i gracze mogą wybierać spośród 160 tysięcy kilometrów terenu. Słyszeliśmy to pierdyliardy razy i ktoś w końcu powinien powiedzieć, że coś wielokrotnie powtarzane się nudzi. Oprócz żartów o blondynkach. W sumie otwarty świat w przypadku wyścigów utrudnia wejście w grę – miasto w Burnout Paradise nie było ogromne, a trochę czasu zajmowało odnalezienie optymalnych tras. Dlatego formuła Fuel to ciągle zagadka – czy zwiększenie wolności nie utrudni zabawy? Jasne, fajnie jest mieć poczucie, że można pojechać gdziekolwiek, ale złoty środek to coś na wzór MotorStorma: trasy bogate w skróty, ale nadal liniowe. Dlatego uważamy, że to właśnie mają na myśli goście z Asobo, tylko chwytają wszystkich marketingowym nelsonem. Po czym wnosimy? Na każdym kroku widać inspiracje dziełem Evolution Studios, więc dlaczego w tak ważnej kwestii miałoby być inaczej? Orientację na trasach ma ułatwiać system nawigacji, ale wiadomo – w środku walki z przeciwnikami i żywiołami nie jest łatwo skupić się na czymkolwiek innym, niż środek ekranu.

SZKLANA POGODA

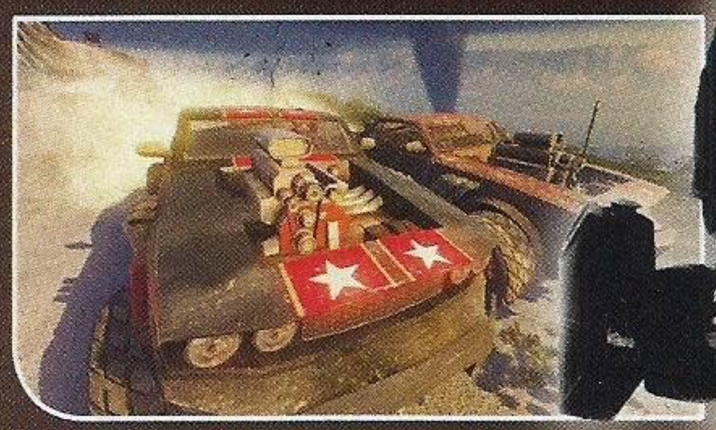
„Jutro na trasach możliwe są tornada przewracające samochody i burze piaskowe całkowicie przysłaniające widok. Ale to i tak nic w porównaniu z kolejnymi dniami – wtedy radzimy kluczyki od pojazdu zostawić w domu. I dobrze się schować" – tak mogłaby wyglądać prognoza pogody przed każdym wyścigiem Fuel, a w akcji te słowa stają się ciałem bardziej ponętnym niż Jessica Alba.

Wygląda na to, że czeka nas jazda bez trzymanki na granicy wytrzymałości z majaczącym w oddali cyklonem, który z sekundy na sekundę staje się bardziej realny, a ostatecznie jest na wyciągnięcie ręki. Trąba powietrzna to nie tylko śliczny ozdobnik, wyrzuca z siebie zgarnięte po drodze przedmioty i wzbija tumany kurzu. Całość wygląda emocjonująco, mierniki adrenaliny podczas zabawy w Fuel mogłyby oszaleć. Tornada powoli stają się wizytówką tej gry, ale nie można zapominać o szerokim wachlarzu innych asów, jakie ma w rękawie natura. Najbardziej ciekawie zapowiadają się powodzie oraz sypiący z nieba śnieg, ale te atrakcje autorzy nadal chowają przez spragnionym wzrokiem graczy. Gra na szczęście nie ograniczy się do wysuszonych terenów, choć oczywiście efekt cieplarniany zrobił swoje



□ Banan sam pojawia się na twarzy, kiedy człowiek widzi takie obrazki i wyobraża sobie wieloosobową walkę na trasie. Łokcie w ruch.

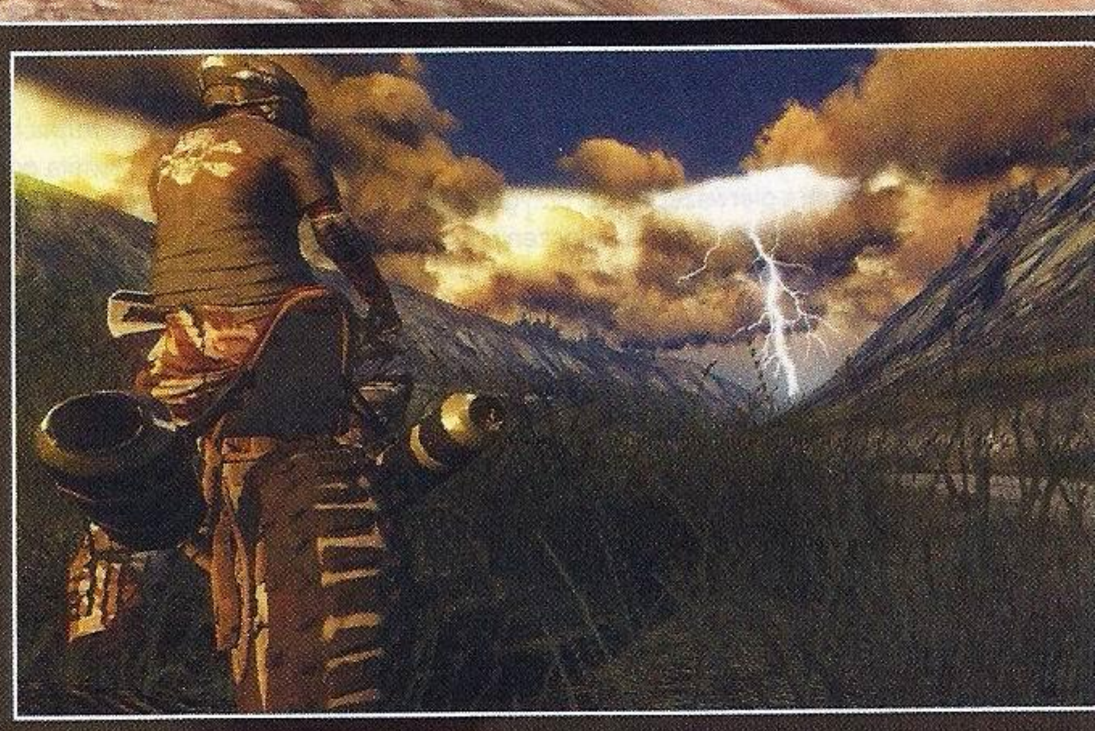
□ Projekty samochodów przywołują wspomnienia z Interstate '76, choć oczywiście Fuel nie ma z tamtym tytułem wiele wspólnego. Na przykład tutaj nie będzie można strzelać do oponentów, choć dodałoby to grze kolorytu.



SKÓRA Z KANGURA Na obrazkach prosto od producenta gra imponuje efektami i masą detali widocznych tylko na statycznych screenach. Choć specjaliści od kiepskich tekstur podłoża ciągle dostają amunicję do swoich wielokilobajtowych wynurzeń.

ILE KILOSÓW? Obietnica mówią o 40 kilometrach widoczności – w każdym momencie i przy jakichkolwiek warunkach pogodowych. Chyba że trasę zasłania akurat unoszący się z ziemi tuman kurzu – wtedy horyzont skraca się diametralnie, choć nie traci nic z efektowności. A nawet zyskuje.

Z BARA GO! Aktywne ściganie się polega na umiejętnym spychaniu przeciwników z trasy przy pomocy łokci, barku czy kolan. W ostateczności można środkowym palcem zamanifestować swój sprzeciw dla jadącego obok. Jednak konsolę coś takiego nie wzrusza.



i większość tras ma przechodzić przez pustynie, kaniony i góry. Czy to źle? Raczej nie, cały pierwszy MotorStorm ograniczał się do takich krajobrazów, a brzydota i monotonia były ostatnimi słowami, jakie mogły zostać wypowiedziane pod jego adresem. Liczymy na bogatą wyobraźnię gości z Asobo, bo takie podejście wymaga większego urozmaicenia okolicy i samych tras. Dlatego nie zabraknie zalesionych obszarów, wspomina się nawet o Parku Yellowstone, więc wielbiciele zieleni i misia Yogi mogą czuć się usatysfakcjonowani. Dodajmy do tego pory dnia i fakt, że wszystko będzie się dynamicznie zmieniać w trakcie wyścigu, a Fuel jeszcze bardziej urośnie w oczach. Jeśli tylko system jazdy będzie wystarczająco arcade'owy, a przeciwnicy agresywni, to gra doścignie przedpremierowe oczekiwania.

NA PARU KOŁACH

Tym razem nie będzie trzeba czekać na ściągany z sieci dodatek z pojazdami innymi, niż standardowe samochody i z miejsca dostępne mają być motocykle crossowe, quady, buggie i kilka innych maszyn o nazwach nie mających polskich odpowiedników. Nie ma co liczyć na wielkie monster trucki znane z Pacific Rift, ale bogaty wybór i tak pozwala na swobodę w sposobie przejazdu. Jedne maszyny będą zyskiwać na suchym podłożu, inne w błocie, a starciu większy zawsze wygra z mniejszym. Ma być maksymalnie zręcznościowo i wygrzewowo, co dodatkowo wysoko pozycjonuje Fuel w rankingu oczekiwanych przez nas racerów. Z niecierpliwością czekamy na potwierdzenie splita, bo choć rozgrywka dla jedynaka ma być zbiorem kilkuset wyścigów, a online zrealizowany z pewnym twistem (o nim za chwilę), to jednak nic nie przebije rywalizacji z kimś obok. Sesje 4 na 4 w nowego MotorStorma tylko nas w tym utwierdziły. Otwarty świat pozwala na większe możliwości także jeśli chodzi o grę przez Internet – niekoniecznie trzeba bazować na predefiniowanych trasach, można będzie samemu porozstawiać checkpointy i w ten sposób utrudnić przeciwnikom zabawę. Bo kto zabroni wcześniej poćwiczyć na tak „skonstruowanej" trasie?

TORNADA POWOLI STAJĄ SIĘ WIZYTÓWKĄ TEJ GRY, ALE NIE MOŻNA ZAPOMINAĆ O SZEROKIM WACHLARZU INNYCH ASÓW

Excite Truck, MotorStorm, Pure – te trzy gry to świeże marki racerów, które podbiły serca fanów zręcznościowych wyścigów, a w jednym przypadku zapoczątkowały nową serię. Czy Fuel ze swoim unikalnym dekadencko-apokaliptycznym klimatem dołączy do tego grona? Pomysł na świat naznaczony efektem cieplarnianym jest bez wątpienia świetny i gdyby linijki kodu wklepywało bardziej doświadczone studio, postawilibyśmy spore pieniądze na to, że gra będzie wybitna. Ale Asobo nie są mocarzami i na razie trzeba Fuel traktować jak wielką niewiadomą, bo poprzeczka od nadmiaru pomysłów jest ustawiona tak wysoko, że bez błysku geniuszu Siergieja Bubki niełatwo będzie ją przeskoczyć. Miejmy nadzieję, że Codemasters przypilnują developera i zarzucą kilka cennych rad, aby nikt nie miał wątpliwości, że Fuel wyróżni się z tłumu nadjeżdżających produkcji. My je ciągle mamy.

//Gonzo

□ Niebo w Fuel przedstawia się jak z najlepszych amerykańskich pocztówek, ale nie jest to żadnym zaskoczeniem – w końcu warunki pogodowe odgrywają w grze kluczową rolę, a gdzie najlepiej widać nadchodzącą burzę? Zwiastują ją oczywiście czarne chmury. Widząc w oddali szalejące tornado, można wybrać inną trasę; może dłuższą, ale bezpieczniejszą. Dla ryzykantów pozostanie wariant A – wjechanie w oko cyklonu i modlenie się, żeby zbytnio nie pokiereszował pojazdu. Podoba nam się idea takiego kombinowania, bo wprowadza dozę niepewności i wymaga ciągłego skupienia się na jeździe.

INFO
DEVELOPER: FUZZYEYES
WYDAWCA: SOUTHPEAK
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

NIE BĘDZIE ŁATWO

Slashery bezboleśnie przeniosły się na obecne konsole – dość powiedzieć, że zadomowiły się na tak egzotycznych dla gatunku platformach, jak Wii (No More Heroes) i DS (Ninja Gaiden). Oczywiście najważniejsze gry pozostały domeną najsilniejszych maszyn – Dante w HD nie zawiódł oczekiwań, sequel przygód Ryu Hayabusy też był na poziomie, Kratos już poleruje swoje Ostrza Chaosu, autor oryginalnego DMC z każdym trailerem zwiększa nasz apetyt na bajecznie wyglądającą Bayonettę. Edge of Twilight wyróżnia się na tle wyżej wymienionych, choć raczej nie będzie pozycją pierwszoligową. Autorzy starają się jak mogą, ale konkurencja wśród slasherów jest bezlitosna i bez wyjątkowego przebłysku geniuszu ciężko będzie odciągnąć graczy od ulubionych serii.

EDGE OF TWILIGHT

Byle zdążyć przed premierą God of War III...

Taka myśl musi się kołatać w głowach gości z australijskiego studia Fuzzyeyes, bo tworzą grę, która kopiuje pomysły między innymi z pierwszej części przygód Kratosa. Edge of Twilight ma być połączeniem slashera z platformówką, a wyważenie tych obu elementów stało się wizytówką GoW. Bóg Wojny powoli zmierza na PS3 i choć zwiastun nie robi kolosalnego wrażenia, to Fuzzyeyes na pewno czują presję i oddech Sony Santa Monica na plecach.

MR. BLACK i MR. PINK

Na szczęście ich gra ma obfitować w kilka interesujących twistów, począwszy od osadzenia akcji w steampunkowym świecie, w którym po wydarzeniu zwanym Rift rzeczywistość została rozszczepiona na dwa współistniejące realia – Dzień i Noc. Światem Edge of Twilight targa konflikt między cywilizacjami Athern i Lithern, zaś gdzieś w środku zawieruchy pojawia się Lex, koleżka który jako jedyny może przemieszczać się pomiędzy obiema rzeczywistościami. Tak, zgadliście – w niego wcielą się gracze, by po trupach osiągnąć cel, jakim jest uratowanie świata od utonięcia w mroku, ale Lex nie wygląda na zachwyconego powierzonym mu zadaniem.

Wraz z międzywymiarowymi skokami, zmianie ulega wygląd Lexa – z człowieka przemienia się w ledwo humanoidalną postać, zaś wraz z transformacją przeobrażeniu ulega też wachlarz ciosów. Za Dnia jest krewnym Dantego z Devil May Cry i szybko rozprawia się z wrogami, natomiast Nocą przypomina połączenie zombiaka z elfem – na ramionach wyrastają Lexowi mordercze kolce, które jednak uniemożliwiają blokowanie. Ciekawym dodatkiem jest energia Ether wzmacniająca ciosy, a także odblokowująca specjale na przykład wyrzucające kilka wrażych postaci w powietrze. System na papierze nie wygląda źle, ale w akcji brakuje mu lekkości – w końcu zrobienie dobrego slashera to nie przelewki. Ciężko napisać cokolwiek dobrego o projektach wrogów, bo każdy z nich jest podobny absolutnie do wszystkiego. To zbiór mrocznych pokrak bez odpowiedniego wyrazu i to się musi zmienić, bo graczy trzeba dobrze zmotywować do wyrzynania nacierających potworów.

PRZECIWNICY BĘDĄ MIELI WŁĄCZONE „FRIENDLY FIRE” – TYM RAZEM NIE OSZCZĘDZI ICH POBŁAŻLIWA DETEKCJA KOLIZJI

RĘKA NA PULSIE

Autorzy z Fuzzyeyes chcą, by starcia z przedstawicielami rywalizujących cywilizacji były jak najbardziej kinowe i efektowne, ale ileż to razy już słyszeliśmy. Kiedy na placu boju zostanie ostatni oponent, kamera wykona zbliżenie ukazując walkę z nietypowej perspektywy, a każde trafienie poskutkuje czerwoną plamą na ekranie. Ten patent sprawdzał się już w Mortal Kombat 4, w Edge of Twilight także wygląda niezgorzej – co prawda krew na razie przypomina przeterminowany koncentrat pomidorowy, ale do czasu premiery może się to jeszcze zmienić. Przeciwnicy będą mieli włączone „friendly fire” – tym razem nie oszczędzi ich pobłażliwa detekcja kolizji – jeśli koleżka zamachnie się na Lexa, ale spudłuje, ma sporą szansę na wyeliminowanie kilku słabszych pobratymców.

Steampunk to nie tylko ciekawy ozdobnik fabularny i przykładowo pokraki mają na sobie dziwaczne mechanizmy prawdopodobnie zwiększające ich skuteczność w walce. Osadzenie gry w takich realiach daje pole do popisu wyobraźni, ale z dotychczas zaprezentowanych fragmentów Edge of Twilight, nie sposób ocenić jak twórcy sobie z tym poradzili.

Oprócz designu potrzeba świetnych projektów poziomów, bo pokonywanie rozpadlin i wspinaczka mają być elementami równorzędnymi z walką. Gra Fuzzyeyes ma spory potencjał, choć nie ma co oszukiwać, że robi wielkie wrażenie – przed autorami około rok pracy i jeśli myślą poważnie o zawojowaniu świadomości graczy, powinni się do niej mocno przyłożyć. Steampunkowy klimat zawsze intryguje, pomysł z Dniem i Nocą to dobre urozmaicenie, ale system rozgrywki musi zostać usprawniony, by dawał więcej satysfakcji. ■■

□ Motyw z dwoma rzeczywistościami jest niezły i potrafi dodać rozgrywce głębi. Ale to nie będą dwie gry w jednym pudełku.

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIEKOCHANA LARA

Wysoko oceniony przez nas Tomb Raider Underworld nie spotkał się z ciepłym przyjęciem graczy. Według szacunków Eidosa na całym świecie sprzedało się półtora miliona egzemplarzy gry na wszystkie możliwe platformy. Szczególnie słabo gra radziła sobie w USA. Do końca 2008 sprzedano tam jedyne 246 tysięcy egzemplarzy, co jak na kraj, w którym mieszka 300 milionów ludzi, jest żenująco słabym wynikiem. Eidos zareagował natychmiastowo odchudzając ekipę Crystal Dynamics o trzydzieści osób. Wydawca zastanawia się czy nie zmienić wizerunku Lary, by w ten sposób spróbować pozyskać nowych fanów.

KOLEJNE CIĘCIA

Australijskie studio Brisbane odpowiedzialne za Destroy All Humans! i od dłuższego czasu bezskutecznie próbujące złożyć do kupy grę na podstawie filmu „Mroczny rycerz” przestało być częścią Pandemic. EA nie było zainteresowane dalszą współpracą.

WHEELMAN OPÓŹNIONY

Vin Diesel znów na fali, w tym roku zobaczymy go aż w dwóch grach, pod warunkiem, że Wheelman w ogóle się ukaże. Midway desperacko walczące o utrzymaniu przy życiu (firma ma wielomilionowy dług, który musi natychmiast spłacić) opóźniło premierę. Z łysym zabijaką spotkamy się pod koniec marca.

AMPLITUDE 2? CHCIELIBYŚMY!

Szef Harmonix chciałby zrobić drugą część najlepszej (według Miela) gry muzycznej na PS2 i już rozmawiał na ten temat z Sony, do którego należą prawa do tytułu. Amplitude 2 miałoby ukazać się wyłącznie PlayStation 3. Harmonix stworzyło pierwszą część prawie sześć lat temu, jeszcze przed rozpoczęciem prac nad Guitar Hero; gra do dziś doskonale sprawdza się również jako party game.

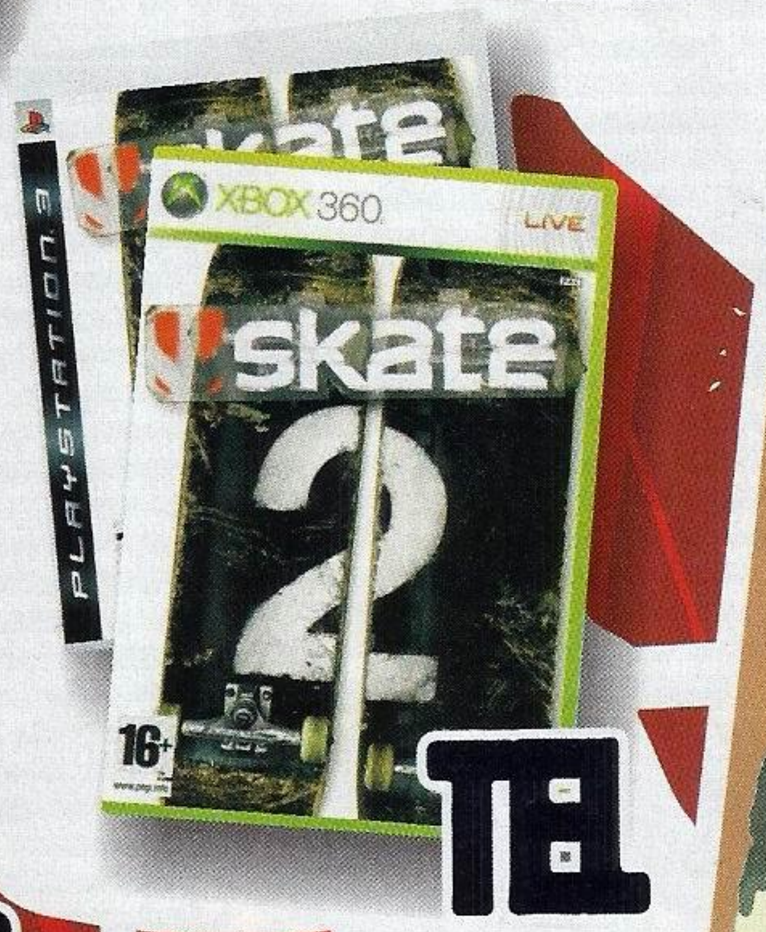
DSI W EUROPIE

Nintendo nie potrafi podać dokładnej daty premiery najnowszej wersji swojej dwuekranowej przenośnej konsoli w Europie. DSi ukaże się wiosną, czyli równie dobrze może to być koniec marca, jak i początek czerwca.

PSP 3000
579,-

18

18



18

PS3 80GB
1199,-

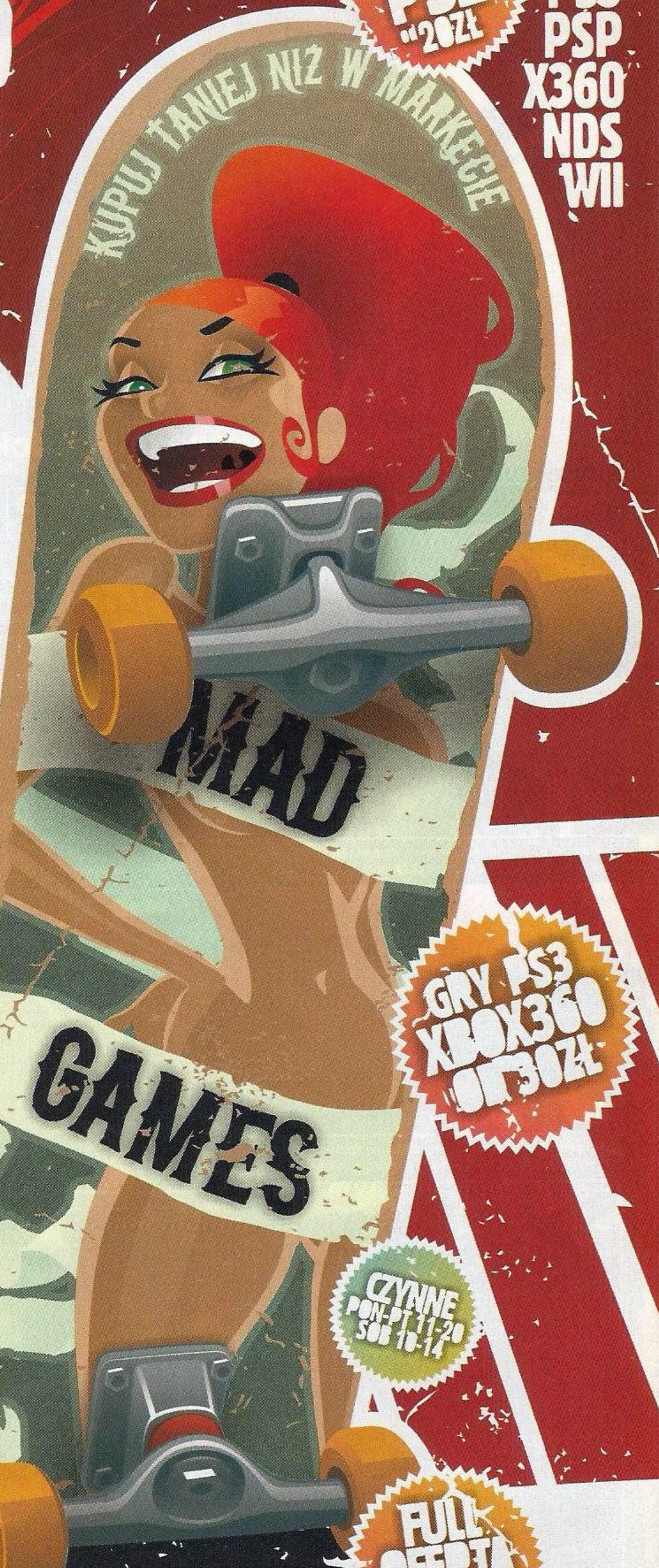
XBOX360
PREMIUM
749,-

179,-

GRY PS2
"20ZŁ

PS2
PS3
PSP
X360
NDS
WII

KUPUJ TANIEJ NIŻ W MARKECIE



GRY PS3
XBOX360
"30ZŁ

CZYNNE
PON-PT 11-20
SOB 10-14

FULL OFERTA
WWW
I TEL

WYSYŁKA
24h

KONSOLE GRY AKCESORIA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
0 503 624 692 / 022 498 99 93
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

MAD GAMES
www.madgames.pl

DARK VOID

Intergalaktyczne dupki, dokręcić wam śrubki?

PIERWSZA ZASADA BHP W miejscu kosmicznych walk zawsze noś hełm, aby w przypadku napotkania oporu nie zginąć po pięciu sekundach. Tylko po dziesięciu. Od tej reguły nie ma wyjątków.

INFO
DEVELOPER: AIRTIGHT GAMES
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360

□ Jeśli gra trafi na termin premiery sequela Dead Space, będzie ciekawie. Gracze zawsze wygrywają na konkurencji między tytułami.

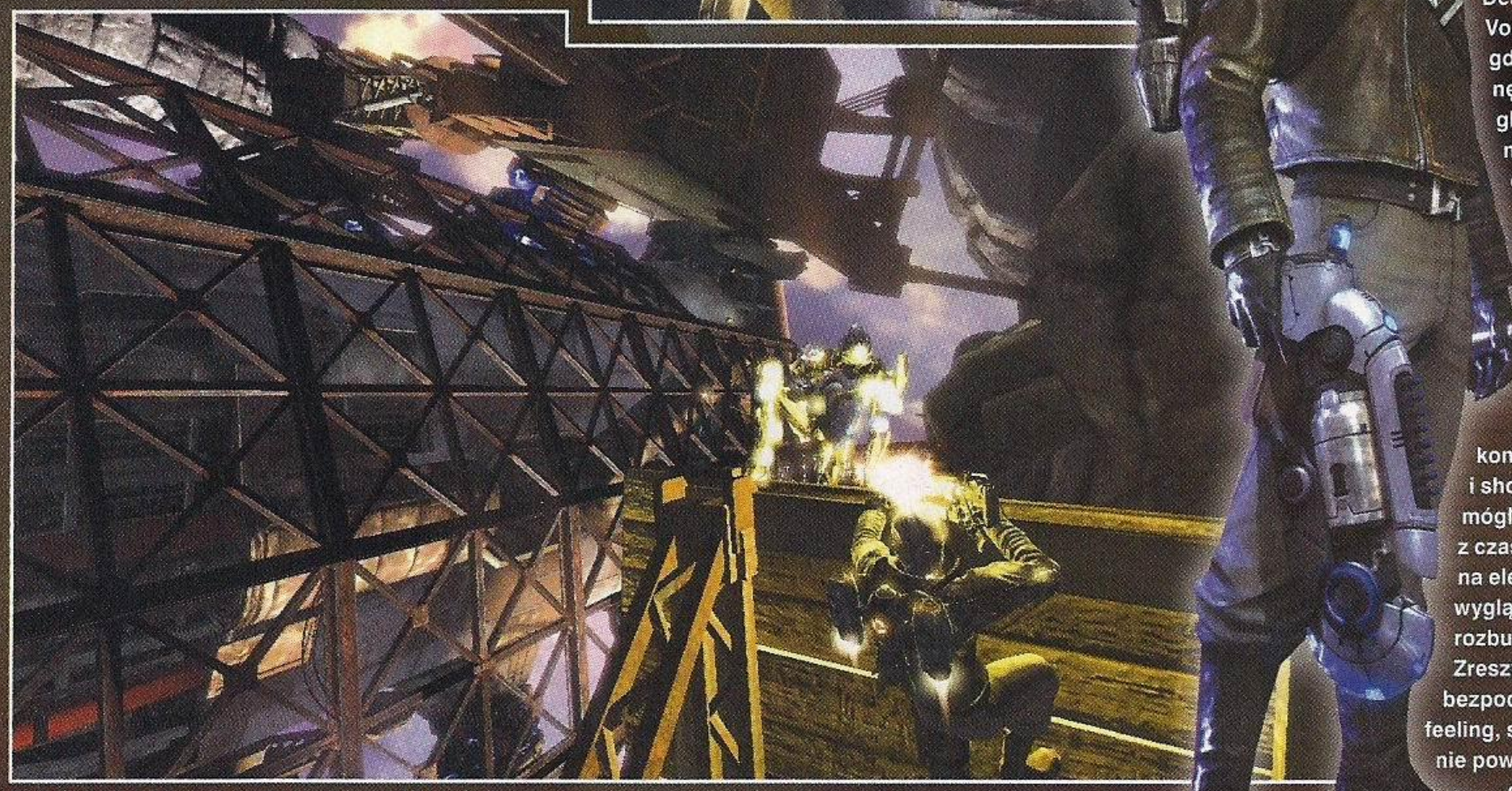
Pilot Will po wypadku w Trójkącie Bermudzkim, odzyskuje przytomność w równoległej rzeczywistości, a pobudka przypomina najgorsze poniedziałkowe wstawania po mocno zakrapianej niedzielnej imprezie. Koleżka szybko dowiaduje się, że ludzie są ciemiężeni przez obcą rasę zwaną Watchers i aby wyrwać się z powrotem na własną planetę, musi stanąć w ich obronie. I wygrać w nierównej walce z przeważającymi siłami wroga. Czy na pewno nierównej?

W GÓRĘ I W DÓŁ

Dark Void powolutku zaczyna nabierać realnych kształtów i po ostatnich prezentacjach na wystawach Tokyo Game Show i CES można z większą dozą pewności wysuwać pewne wnioski dotyczące finalnego produktu. Oczywiście autorom z Airtight Games nie spieszy się do premiery, wręcz sami przyznają, że na razie gra roi się od glitchy, dlatego liczne pokazy walk z udziałem Willa nie tyle napawają optymizmem, co każą trzymać kciuki, bo może z tego wyjść tytuł odrobinę odmładzający wizerunek strzelanin w ogóle, a kosmicznych w szczególe. Co w nim takiego nowatorskiego? Otóż główny bohater ciągle ma przy sobie jetpack, który pozwala mu walczyć nie tylko w poziomie, ale także pionowo podlatując od jednej skalnej półki do drugiej albo między osłonami na powierzchni wielkiego statku. Niby detal, a diametralnie zmienia perspektywę i sposób prowadzenia ognia, bo nie dość, że trzeba uważać na zdrowie i ilość amunicji, to dodatkowo Will musi mieć czas złapać się krawędzi, bądź ukryć za osłoną. W przeciwnym wypadku Watchers bezlitośnie przerobią go na niedoprawionego tatara zmielonego z jetpackiem. Fu.

Tę ciekawostkę w systemie rozgrywki można wykorzystywać na własną korzyść i zamiast drobiazgowo silić na headshoty, podlecieć do strzelającego oponenta, szarpnąć go za nogę i zrzucić w przepaść. Trzeba mieć oczy dookoła hełmu, bo wrogowie mogą pojawić się na górze, na dole albo nadlecieć z boku. Wprowadza to potrzebny zastrzyk adrenaliny w pojedynki, choć jej dawka na razie nie jest powalająca. Strzelanie w pionie zamiast poziomu nie jest szczytem oryginalności, ale daje grze jakiś wyróżnik, bo typowe elementy TPP, kiedy Will chodzi po niezbyt obficie oświetlonych korytarzach, przegrywają w bezpośrednim starciu z zeszłorocznym Dead Space. Brakuje tutaj dynamiki, Dark Void nie potrafi przykuć na dłuższe sesje, gdy stara się udawać zwyczajną strzelaninę, więc mamy nadzieję, że goście z Airtight to zauważą i położą największy nacisk na latanie. Do sterowania wykorzystano oba analogi, by gracze mieli jak największą dowolność w powietrzu i zamiast irytować się na toporne obłożenie przycisków, mogli skoncentrować uwagę na wybijaniu przeciwników.

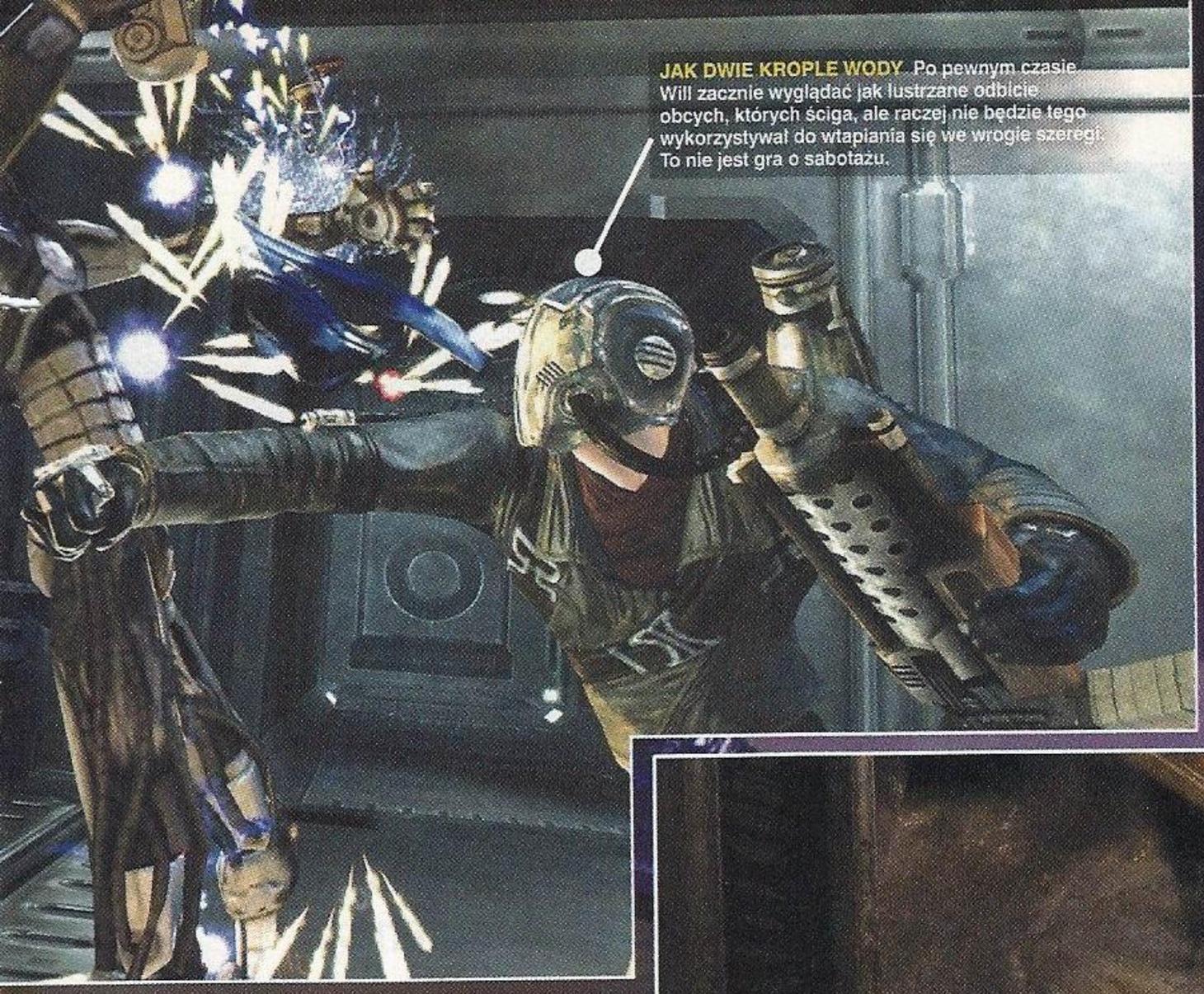
□ Sukces gry z pilotem Willem zależy nie tyle od wysokiej jakości, co dobrego marketingu i słabości konkurencji.



□ Dark Void to rzucenie się na głęboką wodę i dość duże ryzyko poniesione przez wydawcę, bo gra różni się od reszty stawki w zasadzie jednym motywem – walk w pionie.

TESLA WYNALAZŁ MIKROFALÓWKĘ

Ludzie w starciach z Watchers używają konwencjonalnej broni pokroju karabinów i shotgunów, Will także na początku będzie mógł się posługiwać tylko nimi. Jednak z czasem udostępnione zostaną oparte na elektryczności pukawki obcych – dziwnie wyglądający kuzyn railguna z Quake'a albo rozbudowana wersja Needlera z Halo. Zresztą porównanie do serii Bungie nie jest bezpodstawne – broń Watchers ma podobny feeling, strzały wyglądają jak bloby z prądu, ale nie powodują skrzywienia, strzela się fajnie, choć bez specjalnej podjarki. Tak, bloby nigdy nie są podniecające. Gra



JAK DWIE KROPLE WODY. Po pewnym czasie Will zacznie wyglądać jak lustrzane odbicie obcych, których ściga, ale raczej nie będzie tego wykorzystywał do wtapiania się we wrogie szeregi. To nie jest gra o sabotażu.

□ Przy tak wielu latających ciałach przydałaby się nowa wersja Euphorii albo coś na wzór Star Wars: Force Unleashed, gdzie połączono kilka systemów liczących zachowania się modeli postaci. Nie ma tragedii, ale niestety niektóre animacje się powtarzają.

prawdopodobnie będzie ograniczała maksymalną liczbę broni, jaką bohater może mieć przy sobie, ale zastosowano system podmiany znany na przykład z Gearsów, więc nie powinno być to żadnym problemem. Według autorów im dalej w grę, tym bardziej Will zacznie przypominać rasę, z którą walczy – oprócz oręża, zdobędzie też podobną zbroję. Dość ciekawe podejście, zastanawiające czy będzie miało jakiekolwiek przełożenie na fabułę.

Oprócz typowych przeciwników przypominających wyglądem groźniejsze wersje EVE z Wall-E, Will spotka też większych skurczybyków. Trzeba pamiętać że wydawcą jest Capcom, a oni w swoich grach zawsze kładą nacisk na bossów, którzy zapadają w pamięć. Swoim absurdalnym designem (Devil May Cry), obrzydliwością (Resident Evil) albo rozmiarem (DMC & RE). Tym razem obędzie się bez ogromnych niespodzianek, a jednym z pierwszych szefów w Dark Void został mech o kształcie skorpiona i wielkości bicepsa Pudziana. Znaczy się, że duży on jest. Ten skorpion. Podczas gdy developerzy odchodzą od wieloetapowych walk na końcu poziomu, Airtight serwuje powrót do korzeni – walka zaczyna się w powietrzu, potem przenosi się na ziemię, by finalnie toczyć się na powierzchni cyberskorupiaka, gdzie roi się od osłon z jakich można skorzystać. Will kończy żywot mecha w efektownej sekwencji QTE, w kilku sprawnych ruchach pozbawiając go baterii. Trzeba przyznać, że skoro jest to jeden z pierwszych bossów, to można z nadzieją patrzeć na dalsze etapy Dark Void – szkoda, że autorzy nie chcą się jeszcze nimi podzielić.

GŁÓWNY BOHATER CIĄGLE MA PRZY SOBIE JETPACK, KTÓRY POZWALA MU WALCZYĆ NIE TYLKO W POZIOMIE, ALE TAKŻE PIONOWO

GRA JAK KRZYŻÓWKA

Bo daje możliwość przechodzenia jej w pionie i poziomie, ale nie liczylibyśmy na dowolność w tym temacie – Dark Void wygląda na liniowy tytuł z dużym potencjałem. Z pokazu na pokaz prezentuje się też coraz lepiej, co nie zmienia faktu, że ciągle długa droga przed nią, by zawładnąć świadomością szerszej grupy odbiorców niż fanatycy wszystkiego z logiem Capcomu na pudełku. Pomieszczenia baz są ciemne, pustawe i mało interaktywne – przegrywają z Dead Space w każdym elemencie i oby było ich jak najmniej w finalnym produkcie. Trochę lepiej jest na zewnątrz, szczególnie kiedy Dark Void pokazuje swoje prawdziwe, wertykalne oblicze i udowadnia, że jest na co czekać. Kamera bezproblemowo pokazuje to, co jest nad/pod Willem, dynamicznie przejeżdża kiedy koleżka ma problem z utrzymaniem się na krawędzi występu skalnego, a wykańczanie Watchers ukazuje z jeszcze innego ujęcia – krótko mówiąc nie trzyma się kurczowo pleców postaci obarczonych jetpackiem. Walka z wykorzystaniem odrzutowego plecaka to dobra odmiana po seriach bliźniaczo podobnych strzelanin – oby Dark Void wykorzystał potencjał drzemiący w tym pomyśle. Pojedynki w pionie są kartą przetargową autorów i tylko od nich zależy, czy okażą się asem w rękawie, czy parą dziewiątek. //Gonzo

□ Capcom zaliczy w 2009 roku mocne uderzenie, jeśli chodzi o lineup pierwszoligowych tytułów – dość wspomnieć o kolejnych częściach Street Fightera, Resident Evil, by z niepokojem patrzeć na stan konta przed i po premierze tych gier. Jednak nie bazują w całości na kontynuacjach hitowych serii, a zbliżający się wielkimi krokami remake Bionic Commando przywraca wiarę w odkopywanie starych 8-bitowych produkcji i przenoszenie ich w nowe realia. Firma pręży muskuły i udowadnia, że znajduje się w czołówce japońskich developerów i wydawców.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CAPCOM PUCHNIE

Japoński gigant ostro działa na rynku, żeby dogonić największych zachodnich wydawców gier. Pod koniec stycznia rozpoczęli współpracę z angielskim studio Monumental Games, które zrobi dla nich multiplatformową grę. Firma specjalizuje się w MMO, a obecnie pracuje nad tajemniczym konsolowym tytułem. Autorzy mówią, że jeśli chodzi o system rozgrywki, stawiają na „czystą adrenalinę", co akurat jest bliskie filozofii Capcomu.

DRUGA ODYSEJA KOSMICZNA

Na tegorocznej Games Developers Conference, która odbędzie się w marcu, Bioware opowie o procesie tworzenia Mass Effect 2 i próbie zastosowania nowych systemów produkcji. Hasła do wyszukania na Wikipedii: „scrum" oraz „lean software development" (wywodzi się od „szczupłego" zarządzania z systemu Toytoy). Gra na 99 procent ukaże się w tym roku.

CRY ON SKASOWANY

Trzecia gra Hironobu Sakaguchiego i studia Mistwalker nie ujrzy światła dziennego. Wydawca przyjrzał się projektowi, ocenił jego szanse na podbój rynku i stwierdził, że nic dobrego z tego nie będzie. Action-RPG Cry On trafił do kosza, a niedługo zapewne pojawi się w Martwych Pikselach.

FINAL FANTASY 2010

To już oficjalne, Final Fantasy XIII trafi na amerykański i europejski rynek dopiero w 2010 roku, ale nie później niż w kwietniu. Tymczasem półtoragodzinne japońskie demo gry ukaże się za niewiele ponad dwa miesiące. Będzie można je zdobyć kupując Blu-ray z filmem Final Fantasy VII: Advent Children, lub w zestawie z PlayStation 3 oraz wspomnianym filmem. Zrobimy wszystko, żeby położyć na nim ręce.

NEVERSOFT PORZUCA TONY'EGO

Twórcy skejtowej serii Tony Hawk's nie będą pracować nad kolejnymi jej odsłonami. Będą mogli w spokoju skupić się na Guitar Hero, czyli produkować jeszcze więcej sequeli, spinoffów i zestawów piosenek, które ściągniemy z sieci. Hawkiem zaopiekuje się inne studio.

INDY CZUJE SIĘ DOBRZE

LucasArts rozwiał plotki o rzekomym zaprzestaniu prac nad nową grą o przygodach Indiany Jonesa. O samym projekcie słyszeliśmy już dawno temu, ale od prawie trzech lat nie pojawiły się na jego temat żadne konkretne informacje.

KOOP W KILLZONE 2? ZAPOMNIJ

O tym, jak świetną grą jest Killzone 2, przeczytacie w dziale recenzji. Jeśli czegokolwiek w niej zabrakło, to chyba tylko trybu kooperacji. Niestety, Guerrillasi oficjalnie przyznali, że nie planują dodawać koopa, gdyż zaimplementowanie go w tej chwili byłoby bardzo trudne z technicznego punktu widzenia. Nie przeszkadza nam to w zachwycaniu się tą niesamowicie wyglądającą grą.

INFO
DEVELOPER: FROM SOFT
WYDAWCA: SONY JAPAN
TERMIN: LUTY 2009 (JAP)
KONSOLA: PLAYSTATION 3

DEMON'S SOULS

Demony napotkają swojego pogromcę

Rycerze, smoki i pojedynki na miecze, czyli czas na kolejnego erpega rodem z Japonii. Że jak?! Ekipa From Software szykuje grę, która na pierwszy rzut gałki ocznej wygląda jak nowoczesna wersja Baldur's Gate albo Elder Scrolls. Jednak wreszcie doczekaliśmy się tytułu, w którym smoki są faktycznie przerażające i obślizgłe, w czym bardziej przypominają Nazgule z „Władcy Pierścieni" niż majestatyczne gady z Lair. Design Demon's Souls każe kupić kapelusz, by móc go zdejmować przed każdym spotkanym Japończykiem. Z wdzięczności za wskrzeszenie zanikającego gatunku erpegów w realiach jesieni średniowiecza. Z obowiązkowymi elementami fantasy.

ROZMIAR MA ZNACZENIE

Zadaniem herosa stworzonego od podstaw w nieskomplikowanym edytorze będzie... uratowanie świata. To chyba najczęściej powtarzany zwrot w przypadku gier, a tym razem królestwo Boletarii przeżywa najazd monstrum nieopatrznie wypuszczonego z wieloletniego więzienia przez władcę krainy. Na drodze do maszkary pojawi się wiele pomniejszych przeciwników, ale prawdziwie imponują szefowie. Rozmiarami, zionącą wściekłością i pierwszoligowym designem – niekoniecznie w tej kolejności. Jeśli graliście w Shadow of the Colossus, to na pewno pamiętacie majestatycznie sunące po niebie ptaszysko, które było jednym z Kolosów do zarżnięcia. No więc goście z From Software też je pamiętają, a co więcej, najwyraźniej zrobiło na nich ogromne wrażenie, bo jeden z bossów to ogromnych rozmiarów fruwająca płaszczka, ze zwisającymi czułkami i intrygująco wybebeszonymi płucami od spodu. Kiedy przelatuje nad bohaterem, można docenić ogrom latającej fortecy, a nawet nabrać do niej respektu. Od razu pojawia się wątpliwość, czy miecz podoła takiemu olbrzymowi, ale w końcu w Demon's Souls chodzi o wyrzynanie potworów, więc na pewno i na płaszczkę przyjdzie pora.

Nikt z ekipy developerskiej nie puścił na razie pary z ust w temacie magii i czarów. Wiadomo, że będą, ale w jakim natężeniu?

GRUBOŚĆ TEŻ

Podobnie ogromni są pozostali szefowie, zaś spotkanie ze smokiem albo hydrą zapewni odpowiednią dawkę emocji i punktów doświadczenia. Nie samymi szefami gra stoi, dlatego przez większość czasu główny bohater plamił będzie ostrze miecza krwią ich pomagierów. Nawet wyświechtani oponenci, jak choćby szkielety, dostali kopa dzięki podrasowaniu wyglądu. Z otworu gębowego (a raczej tego, co z niego zostało) zionie ogień, oczodoły złowieszczo błyszczą i momentalnie ma się ochotę pogruchotać im kości. Demon's Souls na obrazkach wygląda fachowo, ale sporo traci w kontakcie „na żywo". Postacie ruszają się niemrawo i sztucznie, a w chwilach większej zadymy liczba klatek animacji spada poniżej akceptowalnego poziomu. Fajnie, że wpleciono w engine możliwość niszczenia elementów otoczenia, ale taki ficzer nie może dramatycznie obniżać płynności zabawy.

KRÓLESTWO BOLETARII PRZEŻYWA NAJAZD MONSTRUM NIEOPATRZNIE WYPUSZCZONEGO Z WIELOLETNIEGO WIĘZIENIA PRZEZ WŁADCĘ KRAINY

Walki zapowiadają się niezbyt oryginalnie, choć Wiedźmin udowodnił, że nawet proste machanie mieczem można uatrakcyjnić, jeśli się postarać. Liczymy na krwiste combosy i brutalne dobitki – w końcu autorzy nie muszą się zbytnio obawiać ograniczeń wiekowych, bo heros walczy w słusznej sprawie i wycina w pień potwory zagrażające jego krainie. Wybór oręża podpięto pod krzyżak, więc nie trzeba ciągle wychodzić do menu, a ulubione bronie są zawsze pod ręką.

Kolorystyka wbrew pozorom nie będzie ograniczona do czerni, bo zamczyska i klasztory oświetlono pochodniami, a ogień zawsze świetnie kontrastuje ze średniowiecznymi budowlami. Można się spodziewać wielu zawilgoconych, od wieków zapomnianych podziemi, ale to standard w wypadku erpegów. Demon's Souls na razie jest prezentowany zdawkowo, co dziwi, bo wszelkie przesłanki dają obraz świetnego konsolowego RPG. W dodatku umieszczonego w „naszych" realiach przez Japończyków, którzy stworzyli serię King's Field. Wygląda na to, że takie połączenie zaowocuje mrocznym tytułem skierowanym do najstarszych odbiorców. O ile przełkną gorzką pigułkę z oklepanej fabuły. ■■

Japończycy w obecnej generacji wykonują coraz większy zwrot w kierunku tworzenia gier na rynek zachodni. Demon's Souls jest kolejnym przykładem.

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

GBA SP BRIGHTER **329,-**

NINTENDO DS LITE **469,-**

PSP 3000 **569,-**

PS2 SLIM **439,-**

NINTENDO WII **849,-**

PS3 60GB **1249,-**

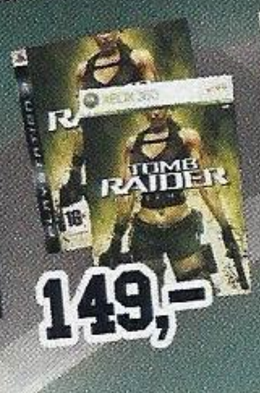
XBOX360 ELITE **999,-**

XBOX360 60GB **829,-**

XBOX360 ARCADE **599,-**

extracena preorder

189,-



149,-

169,-
179,-

179,-

189,-

179,-

PSP/NDS duży wybór gier

od 89,-

109,-

179,-

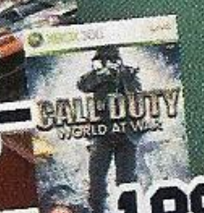
159,-

169,-

199,-

169,-

179,-



189,-

169,-

179,-

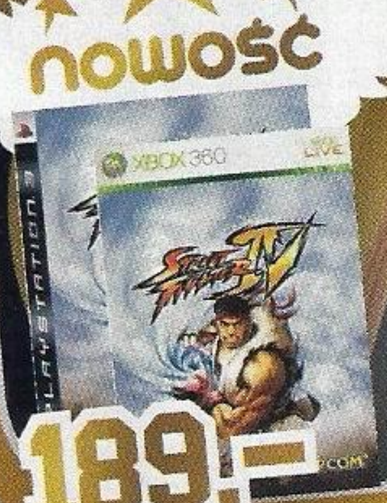
129,-

179,-

nowość

159,-

nowość



189,-

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

www.electronicdreams.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

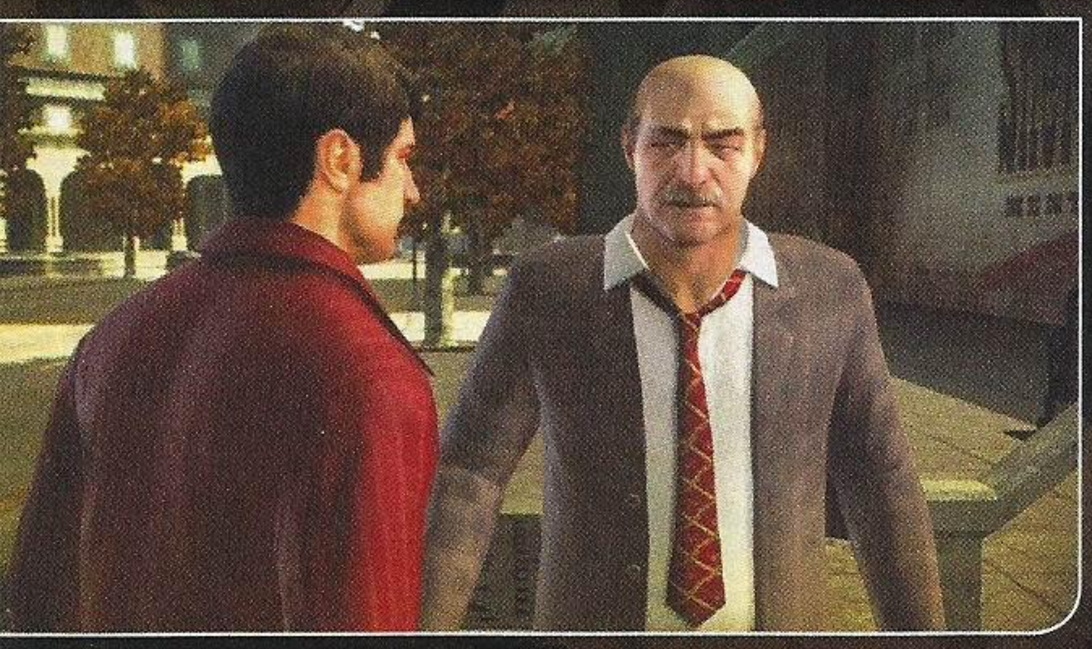
Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski

THE GODFATHER II

Filmy były trzy, ile powstanie gier?

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 27 LUTY
KONSOLA: XBOX 360, PS3



☐ Szorstkie przyjaźnie i walka o wpływy – niełatwo być Ojcem Chrzestnym.

☐ Jeśli ktoś odmówi „ochrony", można mu uprzykrzyć życie na kilka niezbyt wyrafinowanych sposobów. Czy motyw z głową konia znajdzie się w grze?

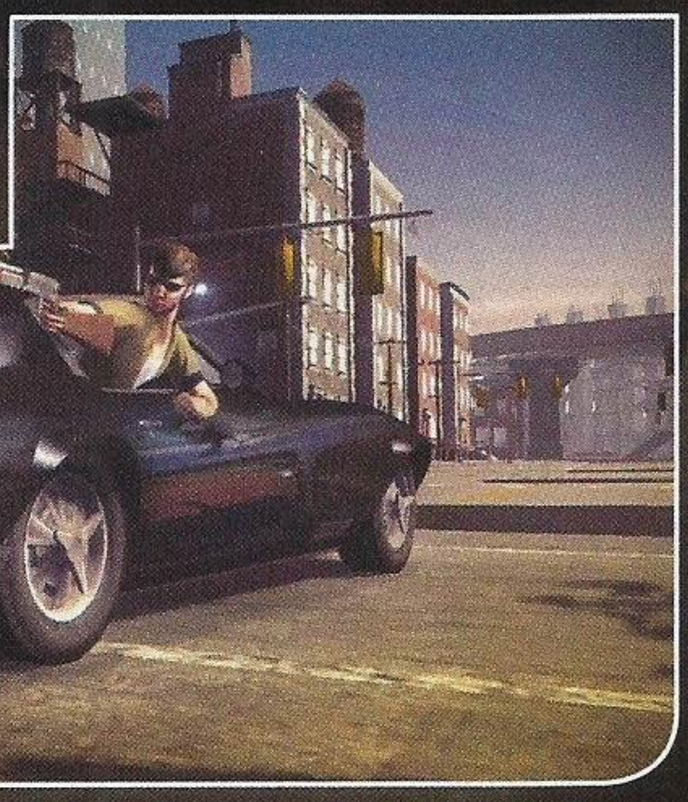
☐ Strategiczny obraz miast to największa zmiana, jaka zaszła w systemie rozgrywki od pierwszej części, choć wątpimy by przekonała niezdecydowanych do kupna Godfathera II. Fajnie, że daje się graczom coraz więcej swobody i dowolności w wybieraniu misji, ale czynienie z tego głównej różnicy między bardzo podobnymi częściami jest cokolwiek wątpliwe. W praktyce „Don's View" sprawuje się nieźle, obiekty na mapie są duże i łatwo je znaleźć. Chociaż tyle.

Po jesiennej fali zasłużonych pochwał pod adresem Electronic Arts, firma pokazuje swoje drugie, bardziej komercyjne oblicze. Mirror's Edge i Dead Space były świetne, ale nie zawładnęły listami sprzedaży, czego nie można powiedzieć o pierwszej grze osadzonej w realiach „Ojca Chrzestnego". Elektryzował mocap samego Marlona Brando, a także oprawa dźwiękowa i nienajgorszy feeling gry. Jednak niedługo potem ukazał się Scarface, a na gatunku „piaskownic" nowej generacji łapki położył w końcu Rockstar ze swoim flagowym Grand Theft Auto IV. Parafrazując słowa Niko Bellica „rzeczy się zmieniły" i czy Godfather II dorasta do obecnych standardów?

RODZINA PRZEDE WSZYSTKIM

Gracze wcielą się w Dominica, który na zwiastunach i pokazach wygląda na przylizanego maminsynka, jednak EA na szczęście wie, jak ważna jest kustomizacja postaci. Na początku zabawy będzie można zmienić mu rysy twarzy i pierwszokomunijną fryzurkę oraz oczywiście zadbać o odpowiednie ciuchy. Z pewnością przyda się garnitur albo chociaż wyjściowa koszula, bo gra rozpoczyna się w Sylwestra, kiedy Dominic razem z Michaelem Corleone

☐ Towarzysze Dominica nieraz wyciągną go z tarapatów i na pewno odegrają istotną fabularnie rolę. Wiadomo, gracz się z nimi zżywa i potem ewentualnie ma kogo mścić. To żaden spoiler, fabuła gry jest bezpiecznie trzymana w studiach EA Redwood Shores.



i innymi mafiozo, świętuje nadejście nowego, jak zwykle lepszego 1959 roku. Biznes kręci się dobrze, rodzina nie narzeka, panowie rozprawiają o sytuacji na Kubie, gdy o północy obserwują wirtualne światełko do nieba. Nie wiedzą, że zaczyna się rewolucja kubańska, ale kilka chwil potem do lokalu dobija się policja i pierwszym zadaniem gracza jest wydostanie Michaela bezpiecznie z budynku. Fabuła gry będzie ściśle, ale nie sztywno powiązana z filmem „Ojciec Chrzestny II", autorzy nie zrezygnowali z wykorzystania licencji, choć oczywiście dodadzą wiele własnych wątków do przygody Dominica. Część postaci przemówi oryginalnym głosem, choć informacje na ten temat nie nastrajają optymistycznie. Toma Hagena zdubbinguje Robert Duvall, ale Al Pacino ponownie odmówił współpracy przy grze, podobnie jak reżyser filmowej trylogii Francis Ford Coppola. Przy pierwszej części te braki nie były bardzo odczuwalne, EA z powodzeniem udało się zachować unikalny klimat „Ojca Chrzestnego".

W udostępnionych przez producenta materiałach wszystko brzmi świetnie: ogromna swoboda, samochody z epoki, wiele możliwości załatwiania rodzinnych spraw. Dużo gorzej obietnice wypadają w zderzeniu z betonem rzeczywistości, bo Godfather II wygląda zaskakująco podobnie do „jedynki", co może dałoby radę przemilczeć, gdyby oferował wiele zmian w charakterze rozgrywki. Jednak ponownie będzie to kopia starszej odsłony GTA z misjami polegającymi na dojechaniu w wyznaczone miejsce i zastrzeleniu kilku koleżków. Nawet Stevie Wonder powiedziałby, że nie wygląda to imponująco. Dominic może, identycznie jak w poprzednim Godfatherze, wywierać nacisk na właścicieli sklepów poprzez niszczenie ich dobytku, zastraszanie klientów i kilka innych ściganych prawem czynności. Budowanie silnej rodziny to priorytet przewijający się przez całą grę, nadrzędnym celem gracza będzie zapewnienie stałych i konkretnych dostaw zielonych na konto, a haracze to pewne źródło dochodów.

MYŚL JAK DON

Autorzy ogromny nacisk kładą na element zwany „widokiem Dona" (Don's View), kiedy gra ukazuje całe miasto z zaznaczonymi na mapie punktami, które można sobie podporządkować. To gracz decyduje, czy przejąć kontrolę nad bankiem, a może zająć się kilkoma mniejszymi sklepami, które nie mają tyle kasy, ale ich „ochrona" jest bezpieczniejsza. Możliwe będą taktyczne sojusze z innymi rodzinami i bonusy w przypadku posiadania konkretnych budynków – dobre kontakty z szefem miejscowej policji umożliwią wydostanie przyjaciela z więzienia, a zajęcie fabryki zaowocuje dodatkowo uzbrojonymi samochodami. Przypomina to wszystko niezbyt udaną grę Scarface: Money. Power. Respect. na PSP, która miała podobne założenia, ale trzeba pamiętać, że w Godfatherze II strategia to jeden z elementów

□ W którymś z poprzednich NEOplusów opublikowaliśmy recenzję 007: Quantum of Solace i gdyby podmienić model głównego bohatera, to screeny niczym by się nie różniły. Gearsy dodały system osłon do kanonu gier akcji, ale od tamtej pory nikt nie kwapi się z udoskonaleniem go. Przecież po ponad dwóch latach to żadna nowość, a niedługo wyróżniać będą się gry, które nie mają cover systemu. Co za czasy.

zabawy, a sednem rozgrywki nadal będzie rozbijanie się po mieście.

Dominic może przyjmować do rodziny kolejne osoby, a każda postać posiada jakąś specjalną umiejętność. Jaką? Na pewno sami potrafilibyście to wymyślić – ktoś potrafi leczyć postrzelonych kompanów, ktoś jest dobry w walce wręcz, w strzelaniu, w zakładaniu ładunków wybuchowych albo znajdywaniu nietypowych dróg do celu. Z czasem wzrasta liczba osób, które można przyjąć i podobnie, jak w nadchodzącym Lost & Damned, gra umożliwi wożenie się po mieście w asyście najbardziej zaufanym ziomków. EA pozwala na edytowanie ich strojów, aby zgraja wyglądała jak rasowy gang. Nie przewidujemy olbrzymiej popularności tej opcji wśród hardkorowców, za dużo w niej podobieństwa do Simsów.

MATERIAŁY WYBUCHOWE Dostępne pukawki pozwolą zrobić konkretny rozpierdziel na ulicach, a efekty eksplozji są mocarne, co zresztą doskonale widać na shotach. Cóż, autorzy musieli się do czegoś przyłożyć.

PRAWIE JAK... Kustomizacja postaci pozwala z Dominica stworzyć na przykład sierżanta Batistę z „Dextera". Albo kogokolwiek innego, jeśli macie taką ochotę, a udostępnione ciuchy to umożliwiają. Jeśli.

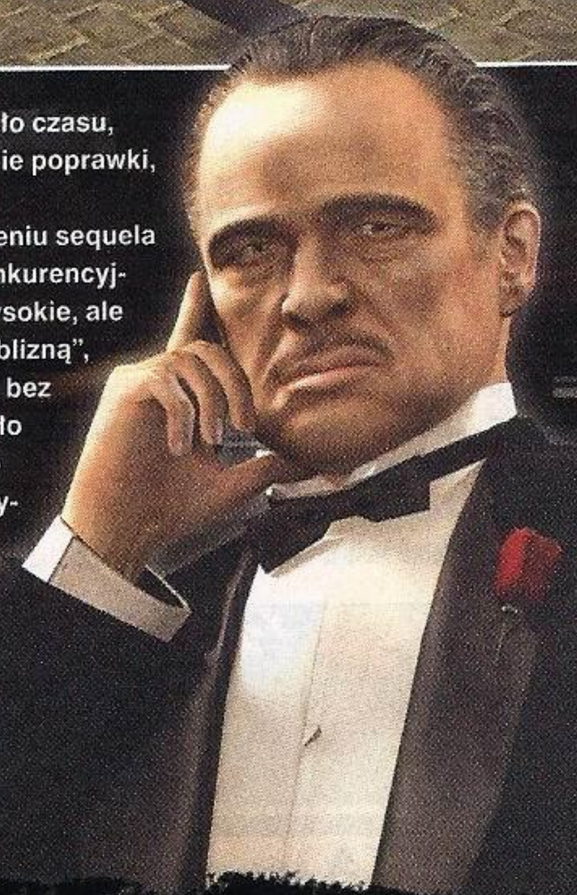
TO GRACZ DECYDUJE, CZY PRZEJĄĆ KONTROLĘ NAD BANKIEM, A MOŻE ZAJĄĆ SIĘ KILKOMA MNIEJSZYMI SKLEPAMI, KTÓRE NIE MAJĄ TYLE KASY, ALE ICH „OCHRONA" JEST BEZPIECZNIEJSZA

NIE TAK MIAŁO BYĆ

Ze skokiem w wysoką rozdzielczość wszyscy łączyli dwie kwestie – konieczność przesiadki na nowe telewizory i niebotyczną jakość grafiki we wszystkich tytułach. To drugie ma nadejść pod koniec roku, ten tytuł w nadchodzących tygodniach, a praktycznie każdy element przegrywa z niemal rocznym GTA IV. Całość wygląda jak pierwsza część z musu podciągnięta do 720p; z pustymi ulicami, teksturami o rozdzielczości Dooma i nieruchawymi postaciami. Całe szczęście upchnięto w kodzie system krycia się, ale dziś to żaden powód do ekscytacji – niedługo cover system pojawi się nawet w wyścigach. Najlepiej wypadają twarze postaci, ale są tylko trochę lepsze od trzyletniego poprzednika, a w dobie graficznych mocarzy, jak Gearsy albo Killzone, to żaden atut. Przyszłość Godfathera II niebawem będzie a Godfather II na tle innych zapowiedzi wygląda jak stereotypowy Amisz przy Dodzie Elektrodzie. Po prostu biednie. Elektronicy zamierzają wypuścić znana, do premiery zostało tak mało czasu, że autorzy wprowadzają już ostatnie poprawki, które nie zmienią kształtu całości.

Wydaje się, że decyzję o stworzeniu sequela podjęto po świetnej sprzedaży konkurencyjnego Scarface – oceny nie były wysokie, ale gracze rzucili się na „Człowieka z blizną", jak Bowser na Princess Peach. EA bez specjalnych nakładów pracy wyżęło do cna posiadaną licencję, dodało szczyptę strategii i z niewielkim wysiłkiem stworzyło next-genową odsłonę „Ojca Chrzestnego". Jednak czy bez charyzmy Marlona Brando grze uda się przyciągnąć nas do konsol? Odpowiedzi niebawem.

//Gonzo



CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Dissidia: Final Fantasy	PSP	Square Enix
2	Dynasty Warriors Gundam 2	Multi	Namco Bandai
3	Animal Crossing: City Folk	Wii	Nintendo
4	Wagamama Fasion: Girls Mode	NDS	Nintendo
5	White Knight Chronicles	PS3	Sony
6	Pokemon Platinum	NDS	Nintendo
7	Kirby Super Star Ultra	NDS	Nintendo
8	Wii Fit	Wii	Nintendo
9	Rhythm Heaven Gold	NDS	Nintendo
10	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo

▶ Dla Japończyków istnieją tylko dwie serie: Dragon Quest i Final Fantasy. Nic dziwnego, że Dissidia podbiła ich serca. To dobra gra, testowaliśmy japońską wersję i choć niewiele zrozumieliśmy, bawiliśmy się naprawdę nieźle. W zestawieniu nie ma gier spoza Japonii.

USA

1	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
2	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Madden NFL 09	Multi	EA
5	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
6	Lego Indiana Jones	Multi	LucasArts
7	New Super Mario Bros	NDS	Nintendo
8	Wii Fit	Wii	Nintend
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Rock Band 2	Multi	EA

▶ Słówko „multi" zaczyna nas denerwować, ale prawda jest taka, że dominują tytuły multiplatformowe. A jak mielibyśmy ułożyć zestawienie z podziałem na konsole, w amerykańskim Top 10 znalazłyby się wyłącznie Guitar Hero, Call of Duty i Wii Sports.

UK

1	FIFA 09	Multi	EA
2	Call of Duty: World at War	Mutli	Activision
3	Need For Speed: Undercover	Multi	EA
4	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
5	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
6	Wii Fit	Wii	Nintendo
7	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
8	Quantum of Solace	Multi	Activision
9	Fallout 3	Multi	Bethesda
10	Tomb Raider Underworld	Multi	Eidos

▶ W 2008 roku FIFA 09 była najlepiej sprzedającą się grą w Wielkiej Brytanii. Piłka EA rozpędziła się na święta i z fotela lidera zepchnęła Call of Duty, które w styczniu systematycznie odrabiało stratę. Słaby NFS radził sobie świetnie. Jak dobrze, że tylko w UK.

POLSKA (Ultima)

1	Killzone 2 (preorder)	PS3	Sony
2	Resident Evil 5 (preorder)	Multi	Capcom
3	Dead Space	Multi	EA
4	Władca Pierścieni: Podbój	Multi	EA
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3	Konami
6	Skate 2	Multi	EA
7	Halo Wars (preorder)	X360	Microsoft
8	Mirror's Edge	Multi	EA
9	Prince of Persia	Multi	Ubisoft
10	Far Cry 2	Multi	Ubisoft

▶ Obniżki cen Dead Space i Mirror's Edge okazały się strzałem w dziesiątkę, ktoś w końcu kupił te świetne gry. Zestawienie dotyczy stycznia, jak widać wszyscy czekamy na dwie gry – Killzone 2 i Resident Evil 5. W numerze znajdziecie, odpowiednio, recenzję i zapowiedź.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SUKCES SMOCZEJ SERII

Od dłuższego czasu napływały do nas same smutne informacje na temat Midway. Wydawca znalazł się jedną nogą w trumnie, dlatego tym bardziej ucieszyliśmy się, gdy podano do wiadomości, że udało się sprzedaż aż 1,8 miliona sztuk Mortal Kombat vs. DC Universe. Twórca serii Ed Boon jest zachwycony tym faktem i mówi oficjalnie: „pracujemy ciężko nad kolejnym Mortalem". Zgadujemy w ciemno, że będzie to kontynuacja MK vs. DCU.

FUZJA NA PRIMA APRILLIS

Stało się, Koei i Tecmo dogadały się w sprawie fuzji, a grupa trzymająca władzę, czyli akcjonariusze posiadający pakiet kontrolny obu firm, zaakceptowali warunki umowy. Oczami wyobraźni już widzimy pierwszą grę wydaną po połączeniu – Dynasty Warriors w realiach Dead or Alive, w której Ryu Hayabusa walczy na rajskiej wyspie z tysiącami roznegliżowanych, hojnie obdarzonych przez naturę panienek. Murowany hit.

20 GODZIN Z RIDDICKIEM

Kroniki Riddicka przytrzymają graczy przy konsoli przez dwadzieścia godzin. Ukończenie remake'a, czyli Espace from Butcher Bay, zajmie dziewięć godzin. Sto dwadzieścia minut dłużej spędzimy przy nowej kampanii Dark Athena. Gra ukaże się w marcu na Xboxa 360 i PlayStation 3. Za miesiąc powinniśmy ją zrecenzować.

KOGO ZABRAKNIE W HALO ODST

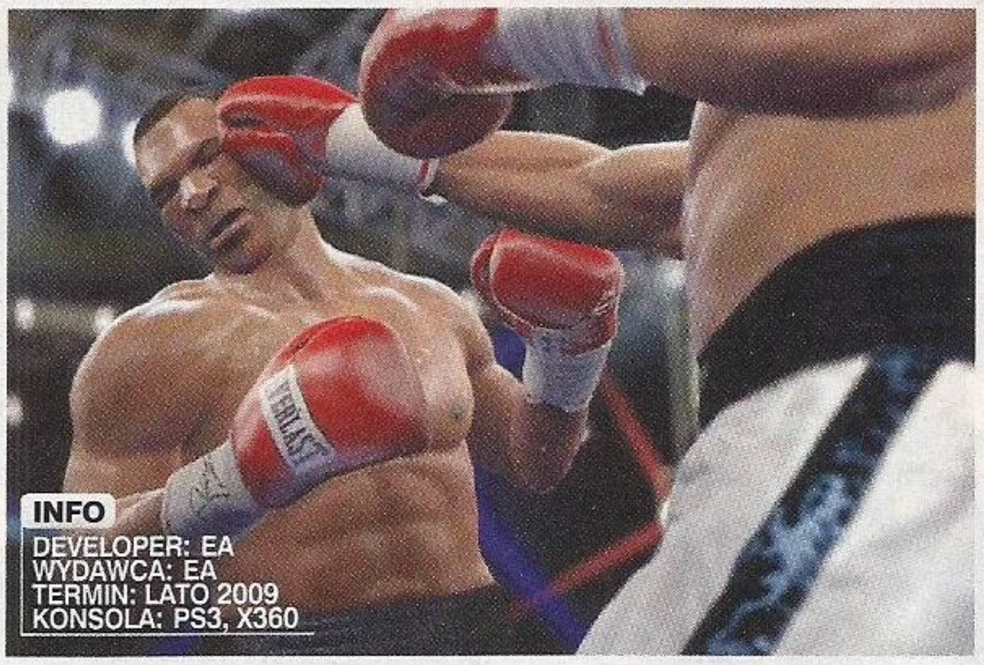
Master Chiefa, o czym mogliście dowiedzieć się czytając obszerną zapowiedź gry w poprzednim numerze NEO+. Okazuje się, że nie pojawią się również przedstawiciele rasy Elite. Nie mają czego szukać w zniszczonym mieście opanowanym przez Brute'ów. Niespecjalnie się zmartwiliśmy, ale może macie na ten temat inne zdanie i chcecie się wypowiedzieć? Dajcie znać.

PSYGNOSIS REAKTYWACJA

Sony od dłuższego czasu planuje połączyć ekipy odpowiedzialne za MotorStorma (Evolution) oraz Wipeouta (Sony Studio Liverpool) i już niedługo obie ekipy trafią pod wspólny dach. Co ciekawe, Evolution założył jeden z byłych szefów firmy Psygnosis, która swego czasu stworzyła między innymi serię Lemmings oraz właśnie Wipeouta. Wielu jej pracowników trafiło później do, jakże by inaczej, Sony Studio Liverpool. Połączenie bardzo nas cieszy, zawsze lubiliśmy gry Psygnosis i żałowaliśmy, że firma została zamknięta.

GRY > DVD + BLU-RAY

Po raz pierwszy światowa sprzedaż gier przewyższyła sprzedaż filmów na płytach (uwzględniono wydania DVD oraz Blu-ray). Przyczyny są dwie. Po pierwsze – ludzie dopiero przesiadają się z DVD na Blu-ray, przez co kupują mniej filmów. Po drugie – ogromną popularnością cieszy się Wii. Cokolwiek by mówić o konsoli Nintendo, Japończykom udało się dotrzeć do zupełnie nowych klientów. Szkoda, że olali graczy.



INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: LATO 2009
KONSOLA: PS3, X360

FIGHT NIGHT ROUND 4

W prawym narożniku pretendent...

W lewym kryzys gospodarczy, który walczy od niedawna, ale zdążył zasłynąć nieczystymi zagraniami. Czas najwyższy, żeby ktoś powalił go na deski. Fight Night 4 prezentuje się wyjątkowo dobrze, co jest zasługą treningu pod okiem nowego, utalentowanego trenera z EA Canada, znającego się nie tylko na boksie, ale również na piłce nożnej (autorzy FIFA 09).

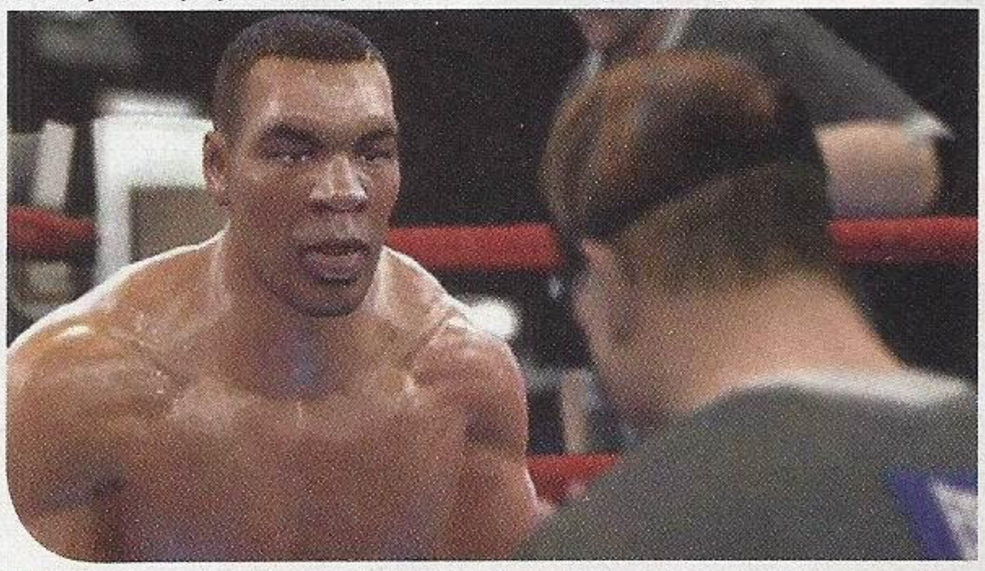
W Fight Night Round 4 wystąpi aż czterdziestu znanych bokserów. Oprócz wcześniej zapowiedzianych Muhammada Ali i Mike'a Tysona, pojawią się między innymi Sugar Ray Robinson, Sergio Mora i Emanuel Augustus. Tym razem wzrost, waga i zasięg rąk będą odgrywać ogromne znaczenie, a to za sprawą nowego silnika zajmującego się przeliczaniem fizyki. Krótkie, nie do końca wyprowadzone ciosy nie powalą przeciwnika, dlatego wyżsi zawodnicy słabiej będą spisywać się w zwarciu. Inna sprawa, że bokserzy potrafią zabić nawet „słabymi" ciosami, więc ogromnie ważne będzie trzymanie gardy i stosowanie uników. Skończą się czasy wyrywania analoga, byle tylko jak najmocniej uderzyć. Teraz ma liczyć się wyczucie odpowiedniego momentu i zasadzenie fangi (lampy, bomby, tuby, gonga...) w nieosłoniętą część twarzy. Kilka czystych trafień może rozstrzygnąć losy pojedynku, gdyż właśnie po nich pękną łuki brwiowe, połamią się nosy, a oczy znikną pod ogromną opuchlizną.

Nowy system bronienia się i uników jest pilnie strzeżoną tajemnicą EA Canada, ale muszą mieć na niego dobry pomysł, żeby gracze preferujący agresywny styl walki nie mieli zbyt dużej przewagi. Bokserzy będą się męczyć, wprowadzony zostanie nawet wskaźnik wytrzymałości bloku malejący od samego początku walki. Obijanie przeciwnika zmiękczy jego obronę, co przełoży się na trudności w utrzymaniu gardy.

Ostre wymiany rozpalą kibiców do czerwoności. Rozentuzjazmowany tłum ma żywiołowo reagować, a przekrzyczeć go spróbuje duet nowych komentatorów bokserskich. Amerykańskich, bo o polskiej wersji językowej nie słyszeliśmy, ale Kostyra ze Skrzeczem zarządziliby po całości.

Kluczem do zwycięstwa w FNR4 będzie umiejętna praca nogami, a więc poruszanie się w ringu, skracanie lub wydłużanie dystansu, wyczekanie, aż przeciwnik przestrzeli cios lub się zmęczy. Pas mistrza jest na wyciągnięcie ręki. Szybki prosty i po zawodach. ■■

□ Twarze bokserów podzielone zostaną na dziesiątki małych fragmentów. Trafienie w każdy z nich przyniesie inny skutek. Zapowiada się festiwal grymasów bólu.



□ Nie będziemy już „łatać" łuków brwiowych ruchami analoga. Autorzy wprowadzą system punktów, od których ma zależeć, jak bardzo uda się „naprawić" boksera.

- zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
- ponad 5000 produktów w ofercie
- gry, konsolki, pamięci Flash, mp3/mp4...
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole

TEl. (71) 374 26 17

http://sklepgekon.pl

WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28

GEKONI warkot
NIEDZIELA 15:00
91,6 FM

"GEKONI WARKOT"

nowa audycja o grach na konsole
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15
w Akademickim Radiu LUZ (radioluz.pwr.wroc.pl).

Sony PlayStation 3 (NOWA) 80-250GB

od 1345zł

Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler, okablowanie.

Microsoft Xbox 360 (NOWY)

od 645zł

konsola, pad bezprzewodowy, kabel do TV, dysk twardy lub karta pamięci, 3 lata gwar. Microsoft. Dostępne wersje: Arcade, Premium, Elite. Technologia 65nm.

Nintendo Wii + gra

895zł

Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuck + Wii-lot), gry Wii-sports, zasilacz, odbiornik IR.

Sony PSP Slim&Lite 2000/3000

od 575zł

konsola, ładowarka, akumulator Wbudowane wyjście do TV, interfejs WiFi, czytnik pyt UMD, współpracuje z pamięciami Flash MS PRO Duo.

Nintendo Dual Screen Lite (różne kolory)

od 495zł

Lżejszy o 40% od poprzednika, mocniejsze podświetlenie LCD, dotykowy ekran, nowe wzornictwo a'la iPod!

PC

Assassins 79,- | Command & Conquer 68,- | Gothic 3 65,- | Battlefield 49,- | Wiedźmin 69,- | Warcraft 95,-

PS2

Naruto 99,- | Medal of Honor 145,- | God of War 55,- | Shadow of the Colossus 119,- | Crash Tag Team Racing 75,- | Warriors Orochi 79,- | Ben 10 95,-

PS3

Far Cry 2 175,- | Naruto Storm 165,- | 007 Quantum of Solace 175,- | LittleBigPlanet 175,- | Saints Row 2 135,- | Resistance 2 175,- | Force Unleashed 155,-

XBOX 360

Undercover 165,- | Lego Indiana Jones 99,- | Fable II 145,- | Fallout 3 165,- | Gears of War 2 165,- | Brothers in Arms 125,- | Call of Duty World at War 175,-

PSP

God of War 95,- | Patapon 89,- | 95,-

NDS

Cooking Mama 2 145,- | Assassin's Creed 135,- | Mario & Sonic Olympic Games 119,-

MULTIMEDIA

Cruzer Contour 16GB 195,- | MP4 VEDIA C3 4GB 195,- | Memory Stick M2 8GB 115,-

AKCESORIA

Swap Magic 3.8 85,- | Kabel VGA HQ 79,- | Programator EDGE 75,- | Mata Wii Fit + gra 299,-

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej.

DISSIDIA: FINAL FANTASY

Czy Terra dokopałaby Sephirothowi?

INFO
DEVELOPER: S-E
WYDAWCA: S-E
TERMIN: 2009
KONSOLA: PSP

□ Do walki staje dwudziestu dwóch wojowników, przy czym pewnie większość z Was nie kojarzy, kim jest Warrior of Light czy Onion Knight. Do wyboru są postacie z Finali od pierwszego do dziesiątego (dobre i złe) plus Gabranth z FFXII i… Shantotto z FFXI, czego nawet nie chce mi się komentować. Nie lepiej było dać Balthiera z dwunastki zamiast tego pokurcza z sieciowego Finala? Aha, dobre i złe postacie są ze sobą powiązane, dlatego w ekipie złych nie ma Seymoura z FFX, tylko Jecht, którego „coś" łączy z Tidusem. Kto nie wie co, ten cienias.

Wbrew pozorom odpowiedź na to pytanie nie jest oczywista. Wszystko zależy od tego, jakiego ataku (lub kombinacji) użyłaby do zwiększenia puli punktów Brave, których liczba decyduje o sile ciosu zmniejszającego energię życiową przeciwnika. Oczywiście Sephiroth mógłby odwrócić losy pojedynku, gdyby akurat miał naładowany pasek EX i spróbowałby skorzystać z Limit Breaka. Terra potrzebowałaby kilku kryształów HP, żeby przeżyć taki atak… Wszystko jasne? Nie rozpędziłem się za bardzo?

EGZOTYCZNY DZIWOLĄG

Człowieka mylącego bijatykę z hybrydą mordobicia i japońskiego RPG akcji należy nazwać amatorem sztuki dziennikarskiej, ale dzięki temu, że nie podpisujemy tekstów, nie wiecie, że to ja pisałem krótki tekst o nowej grze Square Enix w poprzednim numerze NEO+. Dissidia ma niewiele wspólnego z Dragon Ball Z czy Tekkenem. Owszem, walki rozgrywane w czasie rzeczywistym toczą się w systemie jeden na jednego, ale grze o wiele bliżej do erpega niż mordobicia. Choćby dlatego, że wojownicy rozwijają się, zdobywają wyższe poziomy doświadczenia, a co za tym idzie, zyskują dostęp do potężniejszych ataków i umiejętności. Żeby uzyskać przewagę w walce wspomagają się przedmiotami zwiększającymi siłę ataków, albo maksymalną liczbę punktów życia (HP). Bohaterowie uczą się morderczych EX Burstów, czyli dobrze znanych Limit Breaków, można także zmienić im broń, a nawet wspomóc się w walce summonem, choć akurat ich rola została ograniczona do odbierania przeciwnikowi punktów Brave (za moment wyjaśnię do czego służą), więc nie warto o nich wspominać.

Sama walka również nie przypomina klasycznego mordobicia. W pełni trójwymiarowa arena, kamera pokazująca akcję zza pleców bohatera lub trochę z boku, możliwość zawiśnięcia na moment w powietrzu, bieganie po ścianach – Dissidia prezentuje się jak kuzyn Power Stone, chociaż mi bardziej kojarzy się z grywalnym Advent Children. Akcja jest cholernie dynamiczna, przez co kamera nie zawsze wyrabia i trochę się gubi. Postacie walczą na ziemi i w powietrzu, wymieniają kilka szybkich ciosów potężnymi mieczami, używają magii, wbijają przeciwników w ściany, przebijają nimi kolumny. Nawet na początku gry wygląda niesamowicie, choć prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero, gdy postacie nauczą się potężniejszych ataków. W takich warunkach przychodzi walczyć korzystając z nietypowego systemu rozgrywki.

OSŁABIĆ, NIE ZABIĆ

Na dole ekranu wyświetlone są paski energii, pewne liczby oraz (po rozwinięciu postaci) kryształy. Poziomy niebieski pasek to życie bohatera – maksymalnie tysiąc punktów HP. A co dzieje się, gdy postać rozwinie się i będzie miała 5000HP? Wtedy pod paskiem pojawią się cztery kryształy, każdy wart tysiąc punktów. Trochę to przekombinowane, na szczęście oprócz pasków i kryształów, HP wyświetlone są w tradycyjnej liczbowej postaci zrozumiałej dla białego, zmacdonaldyzowanego człowieka.

Wojownicy zaczynają walkę z taką samą pulą punktów Brave. Teraz skupcie się, bo to trochę skomplikowane. Są dwa rodzaje ataków – Brave Attack i HP Attack. Ten drugi zmniejsza liczbę punktów życia przeciwnika, czyli spełnia rolę ciosów z każdego innego mordobicia. Pierwszy natomiast służy do odbierania oponentowi punktów Brave, które zostają zapisane na konto atakującego. Są one o tyle ważne, że od ich liczby zależy siła ataku HP. W Dissidii nie chodzi o jak najszybsze zatłuczenie przeciwnika. Istotne jest to, by pozbawić go argumentów poprzez zmniejszenie siły jego ciosów przy równoczesnym zwiększeniu potęgi swoich. Prawda, że proste?

MAMA, TATA, NIUANSE

Ataki Brave i HP to tylko podstawy. Jest jeszcze pasek EX, który można naładować na kilka sposobów. Z obitego bohatera wypadają kulki energii EX. Należy je szybko zebrać, zanim zrobi to przeciwnik, lub zostaną wchłonięte przez coś, co wygląda jak dzwoneczek. Przedmiot ten gromadzi energię i co jakiś czas pojawia się w różnych punktach areny. Od liczby punktów szczęścia (LUK) kierowanej postaci, zależy czy zrespawnuje się on blisko gracza, co jest kolejnym ukłonem w stronę jRPGów. Dzięki dzwoneczkowi (EX Core) można szybko naładować cały pasek EX i przejść w tryb, w którym bohater zadaje

□ Warto przejść tryb Story nie tylko, żeby poznać fabułę, ale też by zdobyć jak najwięcej punktów PP, które są wymagane do odblokowania nowych aren, przedmiotów i postaci. Cała ekipa złych charakterów jest zablokowana i nie od razu można nimi walczyć w trybie versus. Trzeba się napracować, by wymasterować grę na sto procent.

□ Nie poznałem fabuły, więc nie wiem dlaczego Tidus do spółki z Cecilem i Firionem łazili za Cloudem. Przynajmniej miałem okazję zobaczyć, jak zmienił się design postaci przez dwadzieścia lat. Dissidia momentami wygląda jak bal przebierańców, jest kilku rycerzy oraz paru gości, którzy chyba przybyli walczyć ze złem wprost z odpustu. Można kupić im inne stroje, Sephiroth walczy bez koszulki, a Squall lansuje się w stroju galowym.

potężniejsze ciosy, automatycznie włącza się czar Regen uzupełniający utracone punkty życia i można również wykonać Limit Breaka.

Nie chcę zagłębiać się w niuanse systemu rozgrywki. Jest zbyt rozbudowany, a nie chciałbym, żeby ta zapowiedź brzmiała jak instrukcja obsługi. Sami rozumiecie, musiałbym wspomnieć o tym, że po ataku HP postać traci wszystkie punkty Brave i musi czekać aż się automatycznie odnowią. Albo o bloku, którego nie ma sensu trzymać cały czas. Trzeba wyczuć, kiedy przeciwnik zaatakuje i wtedy przytrzymać gardę. Przy czym działa ona tylko na ataki Brave, bo HP Attack ją przebija…Wystarczy!

ZAKRĘCONA HISTORIA

Jak na spin-offa Final Fantasy przystało, w Dissidii nie mogło zabraknąć wątku fabularnego. Testowałem japońską wersję gry, więc z oczywistych powodów (jestem nieukiem i nie znam japońskiego) nie poznałem szczegółów historii walki „jedenastki" dobra kierowanej przez boginię Cosmos z drużyną zła, której „trenerem" jest Chaos, dobrze znany hardcore'owym wyjadaczom boss z pierwszego Finala.

Story Mode podzielony został na rozdziały. Po ukończeniu wszystkich odblokowują się kolejne, dzięki czemu zabawy wystarczy na dobre czterdzieści godzin. W tym trybie można wcielić się wyłącznie w przedstawicieli jasnej strony Mocy, a dla każdego z nich przewidziano inny

NAWET NA POCZĄTKU GRY WYGLĄDA NIESAMOWICIE, CHOĆ PRAWDZIWA ZABAWA ZACZYNA SIĘ DOPIERO, GDY POSTACIE NAUCZĄ SIĘ POTĘŻNIEJSZYCH ATAKÓW

poziom trudności. Na początek polecam Clouda, Terrę lepiej zostawić na koniec. Każda opowieść podzielona została na kilka podrozdziałów, a zabawa wygląda tak, że na ekranie pojawia się odmiana szachownicy, na której widać kilka pionków (przeciwnicy), postać bohatera, skrzynie z bonusami, zamknięte przejścia, a także pole chaosu, do którego należy dojść.

Na potrzeby Story Mode zbudowano osobny system rozgrywki, przed zaatakowaniem przeciwnika i przejściem do trybu walki można na przykład użyć specjalnych umiejętności, żeby osłabić ofiarę. Nie będę wchodził w szczegóły, potrzebowałbym na to kolejnych dwóch stron. W każdym razie jest w czym się zagłębiać, co powinno przypaść do gustu miłośnikom jRPGów. Fani mordobić raczej nie będą mieli czego tutaj szukać. No chyba, że zechcą popatrzeć na świetną grafikę. Dissidia hula na silniku Crisis

Core i wygląda świetnie. A jak brzmi! Podczas walk lecą kawałki z niemal wszystkich Finali, soundtrack z gry to taki „Final Fantasy Greatest Hits". Teraz pozostaje czekać aż Square Enix poda oficjalną datę premiery Dissidii w Europie i będę przeszczęśliwy.

//Mielu

□ Niektóre ataki Brave wyrzucają przeciwnika w powietrze. Czasami dodatkowo odpala się QTE – trzeba nacisnąć szybko X, a bohater podleci do ofiary i może ją zmasakrować w locie. To tak zwana Chase Battle, o której można by napisać kolejne pół strony.

Mata PC + gra Miś Hubert
99,-
Mata PC + gra Dance X-Treme
139,90
zamów teraz na www.ultima.pl
lub zadzwoń
tel. (0-22) 485-52-10
Mata PC + Stepmania MAX 2009
89,90
Mata PC + gra Dance Party
94,90
Mata PC + gra Dance X-Treme 2
139,90
ULTIMA
Świat Elektroniki Rozrywki
www.ultima.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

OBSERWUJ GWIAZDY Z DSEM

Przenośna konsola Nintendo doczeka się aplikacji wskazującej położenie gwiazd, planet Systemu Słonecznego i Księżyca. Będzie można sprawdzić ich ustawienie od 1900 aż do 2099 roku. Nie zaprzątalibyśmy sobie tym głowy, gdyby nie fakt, że Hoshizora Navi jako pierwsza wykorzysta możliwości DS Direction Sensor Card, nowej przystawki wykrywającej, w jakim kierunku ustawiona jest konsola. Obstawiamy, kiedy Nintendo wyprodukuje deesowego wiilota?

DE BLOB POWRÓCI

De Blob jest jedną z nielicznych gier na Wii, którą z czystym sumieniem możemy polecić każdemu – casualom i hardcore'owcom. Fajnie, że THQ spodobała się jej sprzedaż i powstanie kontynuacja. Nieczęsto słyszy się o tym, by gry na Wii stworzone przez kogoś innego, niż Nintendo, odnosiły sukces komercyjny. Gratulujemy.

CO SMAŻY TWÓRCA BRAID?

Platformówce Braid przyznaliśmy tytuł najlepszej gry na Xbox Live Arcade minionego roku. Jej twórca pracuje w tej chwili nad dwuwymiarowym erpegiem, ale podkreśla, że ma kilka innych pomysłów i być może dla któregoś z nich porzuci obecny projekt. Cokolwiek to będzie, czekamy ze zniecierpliwieniem mim tego, że „Gra jeszcze długo się nie ukaże", jak mówi sam autor.

NOWE KONSOLE W 2012?

Ubisoft już przygotowuje się do nadejścia nowej generacji konsol. Szef firmy przewiduje, że następcy PS3, Xboxa 360, a może nawet Wii ukażą się w 2012 roku. Nieważne czy tak właśnie się stanie, istotne jest to, by wydawcy oraz developerzy nie przysnęli i byli gotowi tworzyć gry na nowe platformy. Spójrzcie na Japończyków, kompletnie nie ogarniają HD-genów. Nie chcemy powtórki z rozrywki.

RED ALERT NA PS3 W MARCU

RTS Red Alert ukaże się na PlayStation 3 cztery miesiące po wersji na konsolę Microsoftu. Gra będzie miała podtytuł Ultimate Edition i znajdą się w niej ekskluzywne dodatki, w tym pięć nowych map multiplayerowych.

INDIANA JONES NA WII?

LucasArts przysięga, że nowa gra z doktorem Jonesem nie została skasowana i praca nad nią idą pełną parą. Chyba nie kłamią, bo właśnie do netu wyciekł krótki, nieźle zmontowany trailer Indiana Jones and the Staff of Kings. Gra ukaże się na DSa, Wii oraz prawdopodobnie na PlayStation 3, bo konsole Nintendo nie byłyby w stanie pociągnąć tak pięknej grafy.

NOBY NOBY W LUTYM

Nowa gra Keity Takahashiego, twórcy Katamari Damacy, ukaże się na PSN dziewiętnastego lutego. Noby Noby Boy będzie jeszcze bardziej pokręcone od gry o ludku turlającym kulkę. Tak bardzo, że nie potrafimy ogarnąć, o co chodzi z tym rozciąganiem się i wchłanianiem różnych przedmiotów. Brzmi trochę, jak rozwinięcie pomysłu z Katamari Damacy. Oby gra była choć w połowie tak zabawna, jak poprzednie dzieło Keity.

INFO
DEVELOPER: TIMEGATE
WYDAWCA: SOUTHPEAK
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360

SECTION 8

30 sekund na refleksję przed walką

Kilka lat temu narzekaliśmy na brak strzelanin na konsolach. Później zalała nas prawdziwa fala trzech literek FPS i tak, jak niedawno w tym gatunku dominowała II Wojna Światowa, tak teraz każdy producent nawiązuje do science-fiction. Ogromny sukces przygód Master Chiefa spowodował, że najróżniejsze zespoły opracowują coraz to bardziej wymyślne zbroje i kosmiczne giwery, licząc na zachwyt fanów. Pytanie tylko, czy fachowy kostium to wystarczający materiał na dobrą grę?

Standardowo powinienem zacząć od opisu fabuły, stron konfliktu i całej otoczki, ale to w końcu strzelanina. Scenariusz chwilę poczeka, bo najważniejsza jest rozgrywka, która stawia przede wszystkim na multiplayer i według twórców dostarczy nam kopa w tyłek na galaktyczną skalę. Ekipa Timegate na początek proponuje nam kosmiczny desant, czyli zrzucenie naszego bohatera na tyły linii wroga. Pomysł nie jest nowy, bo spadanie z dużej wysokości na (za przeproszeniem) ryj, widzieliśmy już choćby w kultowym MDK.

Pierwsze materiały pokazują zakutych w zbroje, elitarnych żołnierzy pikujących ku powierzchni planety, niczym meteory, a potem wykazujących się iście hulkową wytrzymałością, bo lądujących bez użycia spadochronów czy innych futurystycznych silniczków. Ten fragment liczony jest w sekundach, ale gwarantuje nam przede wszystkim dowolne miejsce lądowania. Dzięki temu za każdym razem zaczynamy grę w innym rejonie. Brzmi to fajnie, ale ten pomysł niezbyt się sprawdził w Medal of Honor: Airborne, więc liczymy na lepsze wykonanie. Natomiast bardzo kontrowersyjnie zapowiada się respawn po śmierci, gdyż polega on właśnie na sekwencji lotu, która może trwać nawet i 30 sekund. Dla porównania, kara za samobójstwo w takim Halo 3, to koszmarne 15 sekund, podczas których można zwariować z nudów, więc zobaczymy jak to rozwiązanie sprawdzi się w akcji.

□ **Chłodna zbroja to podstawa. Weźmy trochę od Elite'a z Halo 3, dorzućmy Crysis oraz Gears of War i obrazek na okładkę gotowy. No dobra, jeszcze tylko odrobinę Space Marine'a z Warhammera 40,000, tak dla smaku.**

Kolejny patent, jaki wymyśliła ekipa Timegate, to punkty kontrolne na mapie, które będą decydowały o wygranej lub porażce. Ten pomysł jest tak kluczowy, że jedna z klas postaci będzie miała zdolności hakera, dzięki którym szybciej je przejmie. Poza tym nie zabraknie snajpera, gościa od ciężkiego sprzętu, czy obsługi pojazdów. Te będzie można przywoływać bezpośrednio ze statków na orbicie planety i zrzucać w dowolnych miejscach na mapie. Jednak nie ma nic za darmo, więc najpierw trzeba posłać do piachu kilku przeciwników, za których otrzymamy punkty (tak jak i za miejsca kontrolne). To za nie wykupimy lepsze uzbrojenie czy wspomniane pojazdy. Zapowiada się więc taktyczna rozgrywka zespołowa, a z ciekawszych patentów warto wymienić działa przeciwlotnicze (tak, żeby nikt nam nie zeskoczył na głowę). Natomiast atakujący mogą sobie sprawić radary, które pomogą im wybrać miejsce lądowania.

Kampania dla pojedynczego gracza to brutalne starcia pomiędzy Arm of Orion i tytułową Section 8. Konflikt obejmuje kilka planet, z którymi utracono łączność, a nasze zadanie będzie polegało na szybki akcjach zwiadowczych. Spodziewamy się co najmniej kilkunastu konkretnych misji. Natomiast multiplayer wygląda innowacyjnie, ale czy tego oczekują gracze? Demo Battlefield odniosło większy sukces w sieci niż pełna wersja, a olbrzymie mapy, pojazdy i taktyka nikogo nie odciągnęły od Call of Duty.

BRUTALNY KONFLIKT POMIĘDZY ARM OF ORION I TYTUŁOWĄ SECTION 8 OBEJMIE KILKA PLANET, Z KTÓRYMI UTRACONO ŁĄCZNOŚĆ...

Section 8 prezentuje się całkiem nieźle. Duża widoczność i ładna kolorystyka wypada na plus, ale pod względem projektów ciężko wymyślić cokolwiek oryginalnego. Mech to mech. Nieważne czy ma więcej światełek, czy mniej. Twórcy Section 8 są bardzo podekscytowani swoim projektem, ale jednocześnie mocno stąpają po ziemi. Proszą żeby dać im szansę i sprawdzić ich demo. Na pewno to zrobimy. ■■

R2pol.com

Skup - Sprzedaż - Wymiana – takich cen nie ma nikt!

Playstation 3

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Time Crisis 4 + GUN - 299,99
Singstar 2 + mikrofony - 209,99
Motorstorm: Pacific Rift - 209,99
Eye of judgement + kamera - 249,99

PSP

EchoChrome - 89,99
Patapon - 119,99
Ridge Race 2 - 49,99
Teken DR - 59,99
Secret Agent Clank - 119,99

Playstation 2

God of War 2 - 59,99
EyeToy Play 3 + kamera - 119,99
SingStar Wakacyjna Impreza + mikrofony - 189,99
Ratchet 3 PL - 49,99
Spiderman Web of Shadows - 139,99
Fifa 2009 - 119,99

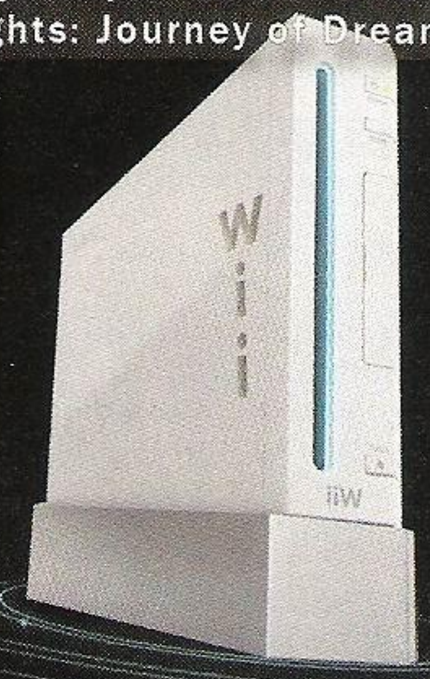
PLAYSTATION 3 80 GB + 2 gry - 1499,99
Playstation Portable + 1 gra - 609,99
Playstation 2 BUZZ + buzzery - 469,99
Playstation 1 - 149,99

Wii

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Sega Superstars Tennis - 79,99
Nights: Journey of Dreams - 79,99

X360

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Gears of War 2 - 189,99
Soul Calibur IV - 239,99
Grand Theft Auto IV - 149,99
Call of Duty World At War - 219,99



Nintendo Wii + 5 gier - 999,99
Nintendo DS Lite - 539,99
Game Boy Advance SP - 224,99

Nintendo 64 - 99,99
Sega Mega Drive - 79,99
Nintendo NES - 79,99
Game Boy Advance - 119,99
Game Boy Color - 59,99

XBOX 360 Arcade + 6 gier - 749,99
XBOX 360 Premium 60 GB + 3 gry - 1049,99
XBOX 360 Elite 120 GB + 3 gry - 1199,99
Pad bezprzewodowy X360 - 109,99

Sklep R2pol.com

zapraszamy do nas :
Włościańska 61
51-514 Wrocław

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

Czynne od pon. do pt. w godz. 10:00-18:00

WYSYŁKA GRATIS!

SACRED 2 THE FALLEN ANGEL

Świętość czy świetność?

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: ASCARON
WYDAWCA: CDV
TERMIN: LUTY 2009
KONSOLA: X360/ PS3

Pierwsza część Sacred nigdy nie ukazała się na konsolach, więc wypada krótko wyjaśnić, że była odpowiedzią na Diablo – hack & slashem w najczystszej postaci. Co ciekawe, Sacred 2 ukazało się na PC już w listopadzie 2008, ale za to konsolowcy dostaną dopakowany produkt. W końcu za kilka miesięcy oczekiwania należy się jakaś nagroda.

DAWNO TEMU W TRAWIE

Fallen Angel to prequel, więc znajomość oryginału nie jest potrzebna, by z zabawy czerpać przyjemność. W krainie Ancaria źródłem magii i życia jest tajemnicza siła zwana T-Energy. Przez lata kierowała nią rasa Seraphim, z czasem oddając ją we władanie Elfom, co ostatecznie poskutkowało wymknięciem się T-Energy spod kontroli i chaosem w całej Ancarii. Gracz może wybrać czy chce zapobiec szerzącej się anarchii, czy jeszcze bardziej ją podsycić i patrzeć, jak kraina tonie w chaosie. Tak czy siak, wszystko sprowadzi się do wielu walk, rozwoju postaci i wykonywania kolejnych questów. Witajcie w świecie Sacred 2.

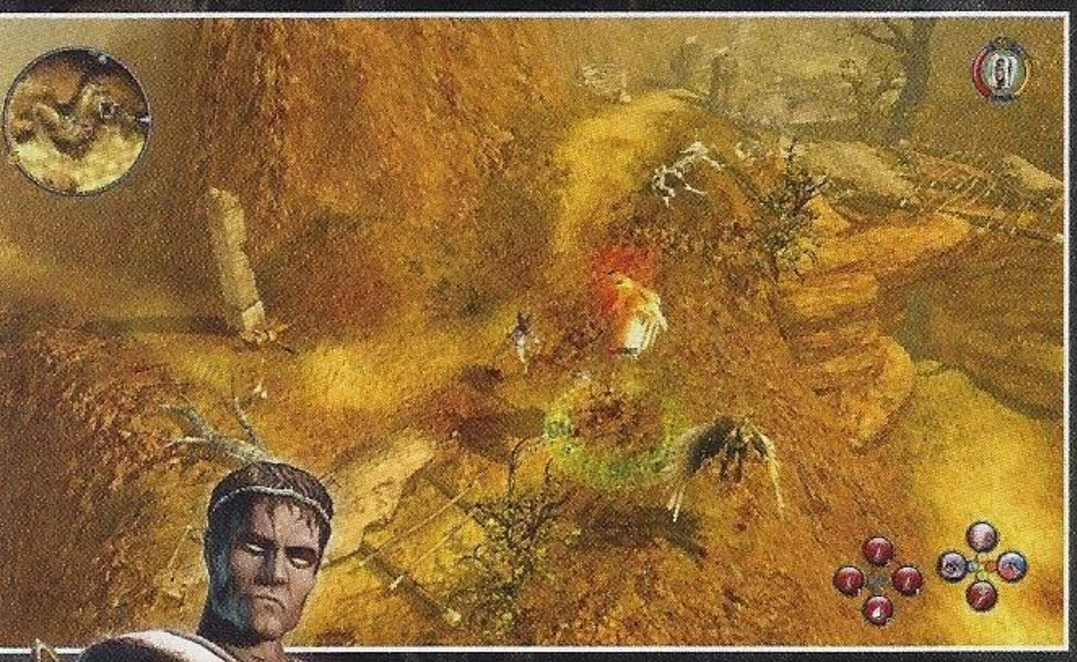
Testowałem grę ukończoną w 80 procentach, więc z jednej strony do premiery zostało wystarczająco dużo czasu, by autorzy wyeliminowali koszmarnie długie loadingi, zaś z drugiej – build był na tyle kompletny, że wyłonił się z niego obraz gry i to, czego można się po niej spodziewać. Zabawę zaczynamy od stworzenia własnej postaci, choć nie pozostawiono graczom dużego pola do popisu i nawet klasy postaci przypisane są do konkretnych płci. Można grać wspomnianymi Seraphimami – wyglądającymi jak połączenie elfa z wyrośniętą wróżką z Piotrusia Pana, cyborgami należącymi do klasy postaci Temple Guardian albo Inquisitorami, którzy mogą wybrać jedynie ścieżkę zła i chaosu. Ogólnie do wyboru jest sześć klas i nie zabraknie elfów, driad i koleżków preferujących spędzanie wolnego czasu na siłowni albo wpatrując się w kalendarz z Pudzianowskim. Różnicę są wyraźnie widoczne, poczynając od odmiennych drzewek rozwoju, przez statystyki, a na możliwości używania konkretnych broni kończąc. Każda klasa (poza Seraphim i Inquisitor) może zdecydować się na Dobro bądź Zło i od tego uzależnić sposób rozgrywki.

PRZYNIEŚ I POSPRZĄTAJ

Mapa Ancarii w Sacred 2 jest duża na tyle, by uzasadnione było hojne rozmieszczenie na niej teleportów, dzięki którym można w kilka chwil przenieść się między miejscówkami. Questy zazwyczaj zlecają NPC w miastach, niezbyt się przy tym kryjąc z brakiem oryginalności. Weź ten przedmiot i zanieś komuś na drugim końcu świata, wybij tyle, a tyle potworów, zbierz określoną liczbę sztuk konkretnej rzeczy – zadania nie maskują charakteru rozgrywki, bo ta w głównej mierze polega na zabijaniu spotykanych wrogów. Tych nie brakuje i co krok w drogę wchodzą przerośnięte pajęczaki, wilki albo przedstawiciele innych ras. O ile walka z pojedynczym osobnikiem nie stwarza większych problemów, tak starcie z grupą oponentów nie sprowadza się do mashowania po przyciskach i odpalaniu kolejnych specjali. Trzeba umiejętnie z nich korzystać, bo bezmyślność kończy się szybkim zgonem postaci.

W prawym dolnym rogu ekranu widać romboidalne wskaźniki, jeden z nich przyporządkowano krzyżakowi, drugi prawemu analogowi (w wersji na PlayStation 3). D-pad obsługuje eliksiry i inne niezbędne przedmioty, natomiast gałka odpowiada za odpalanie specjali. Spust na padzie pozwala uaktywnić drugi wachlarz umiejętności, te z kolei zżerają manę i nie można z nich korzystać bez przerwy – po każdym ciosie należy chwilę odczekać na „zregenerowanie się" specjala.

Sterowanie jest przemyślane i choć momentami zawodziło lokowanie się na przeciwnikach, to wybór ciosów nie pozostawiał wiele do życzenia. Na grupę słabszych oponentów wystarczy coś o zwiększonym polu rażenia, na przykład wyskok połączony z wysłaniem fali uderzeniowej we wszystkich kierunkach.



SACRED 2 OFERUJE SPORE ZRÓŻNICOWANIE DOSTĘPNYCH MIEJSCÓWEK, SAM ZWIEDZIŁEM RÓWNINY, PLAŻE I STEPY

Z kolei na mocniejszych koleżków warto zastosować pojedynczy cios spowalniający ruchy i dający chwilę na zastanowienie. Oczywiście walka jest na tyle dynamiczna, że nie ma czasu na obmyślanie zaawansowanej taktyki, ale można izolować pojedynczych oponentów i po kolei ich eliminować. Można też jak John Rambo wskoczyć we wkurzony rój wielkich pająków i zrobić rzeź winnych. Wybór należy do gracza, ale zawsze trzeba mieć na uwadze moc własnej postaci i bez kilku eliksirów leczących lepiej nie ryzykować.

HEJ-HO, DO LOCHU BY SIĘ SZŁO

Sacred 2 oferuje spore zróżnicowanie dostępnych miejscówek, sam zwiedziłem obficie ukwiecone równiny, złote plaże i suche, nieurodzajne stepy. Są też nieśmiertelne podziemia, oświetlone z rzadka osadzonymi w ścianach pochodniami, które nadają im odpowiedniego klimatu. Silnik gry pozwala na zbliżenia, co nie jest zbyt dobrym pomysłem, bo o ile z pewnej odległości wszystko wygląda znośnie, tak zoom obnaża niezbyt zaawansowaną oprawę. Główna

□ Ciężko stwierdzić jak to się dzieje, ale takie gry jak Sacred 2 na kilometr wyglądają, jak konwersje z peceta. Grając w Fallen Angel czułem się, jakbym znowu siedział przed monitorem z dłońmi na klawiaturze i myszce, a nie Dual Shocku 3. Nie zarzucam tutaj niczego autorom, bo postarali się o nowe formy zabawy na konsolach i dopasowanie „międzymordzia" do kolorowych guziczków z symbolami lub literami. Mimo wszystko wyczuwa się komputerowe korzenie produktu Ascaron.

□ Recenzenci wersji pecetowej zwracają uwagę na miałką historię, jaka jest motywem do działań gracza. Ten aspekt raczej nie ewoluuje na konsolach, ale w gruncie rzeczy fabuła w hack & slashach ma jedynie mniej więcej uzasadniać wyrzynanie wrogów, więc nie trzeba skreślać Sacred 2 z tego powodu. Fallen Angel nie szykuje się na żadną rewolucję i obawiam się, że na Zachodzie przejdzie bez większego echa, nawet jeśli zebrałaby niewiarygodnie wysokie noty. Dlaczego? Ten gatunek gier nie jest domeną konsol, a chętni zapoznali się z tytułem kilka miesięcy temu na komputerach. Chyba że odstraszyły ich liczne bugi, które skutecznie potrafiły przeszkodzić w zabawie. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, wersja konsolowa będzie ich pozbawiona, a tym samym kolejny zarzut recenzentów odejdzie w niepamięć. Ciekawe, jak Ascaron poradzą sobie na maszynkach Sony i Microsoftu – w tej postać rusza się jakby połknęła mopa sprzątacza z McDonalda, co może wygląda fajnie w przypadku robotów, ale nie jeśli chodzi o elfy. Oko można zawiesić na przerywnikach filmowych, ale w dobie gier, które wyglądają jak cutscenki (że wspomnę tylko Metal Gear Solid 4 i Gears of War 2), nie jest to powód do zachwytu. Zdarzały się błędy w AI konsoli – wrogowie czasem zdawali się nie zauważać mojej postaci, by za chwilę przypomnieć sobie o jej obecności.

Niestety nie miałem okazji przetestować nowości w Sacred 2 dla PlayStation 3 i Xbox 360, czyli offline'owego multiplayera dla dwóch osób. Na pewno podwyższy radość z zabawy, a według zapowiedzi w sieci spotka się ze sobą nawet czterech zapaleńców. Brzmi nieźle. Gra jest staroszkolnym podejściem do tematu erpegowych rąbanek, co dla jednych będzie atutem, dla drugich zdecydowanym minusem. Testowana wersja uniemożliwiała wystawienie ostatecznego werdyktu, bo była nierówna i odrobinę niedopracowana. Mimo to, Sacred 2: Fallen Angel wydaje się inwestycją godną przemyślenia dla fanów gier tego typu, choć oni prawdopodobnie nie przesiedli się w stu procentach na konsole i katowali Sacred 2 jeszcze przed Świętami. Jeśli jednak pecet służy Wam tylko do gadugadowania i sprawdzania poczty, to warto w najbliższych miesiącach zajrzeć do NEO Plus i sprawdzić, czy gra studia Ascaron to pozycja warta świeczki z knotem wartym dwieście złotych. Jak mawiała Anita Lipnicka przed wypiciem Portera – wszystko się może zdarzyć.

//Gonzo

ULTIMA
Świat Elektroniki Rozrywkowej
www.ultima.pl

Mirror's Edge PS3/X360
119,-

Dead Space PS3/X360
119,-

Little Big Planet PS3
179,-

sprawdź najtańsze gry na www.ultima.pl tel.: (0-22) 485-52-10

Crackdown X360
59,90

Haze PS3
69,-

Darkness X360
79,90

GTA IV PS3/X360
169,-

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

AIONGUARD

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **–**
Developer: **Avalanche**

Twórcy Just Cause od dwóch lat pracują nad grą swych marzeń, którą na dodatek sami finansują (wcześniej mieli wydawcę, ale wykupili od niego prawa). Akcja będzie toczyć się w ogromnym, otwartym świecie, w którym da się pójść, a nawet polecieć w dowolnym kierunku i nie natrafi się na niewidzialną ścianę. Klimat fantasy zmiesza się ze steampunkiem, bohater będzie przypominać paladyna, ale nie skala swoich rąk rękojeścią miecza. Do walki użyje magicznej laski, którą zaatakuje przeciwników z dystansu, zamrozi ich lub podpali. Świat gry zamieszkany będzie przez dziwne stworzenia, a każde z nich ma spełniać funkcję konkretnego pojazdu – znajdziemy odpowiednik samochodu, motorówki oraz odrzutowca. Największą atrakcją mają być epickie bitwy przywodzące na myśl filmowego Władcę Pierścieni. Tysiące wojowników walczących ze sobą, to coś, co chcielibyśmy zobaczyć na zakończenie trylogii Gears of War. Trzymamy kciuki, może być hit. ■

CLETUS CLAY

Konsola: **Xbox 360 / XBLA**
Wydawca: **Tuna Technologies**
Developer: **Tuna Technologies**

Nic tak nie złości farmera, jak obcy wchodzący na jego posesję. Zwłaszcza, gdy są to Obcy przez duże „o". Cletus chwyta za swoją ukochaną dwururkę, woła do pomocy brata Emmetta i wspólnie ruszają pokazać ufokom z jakiej gliny ulepieni są Ziemianie. Lub plasteliny, bo postacie wyglądają jak bohaterowie „Sąsiadów" lub gry Neverhood.
Cletus Clay będzie oldschoolową strzelanką z akcją pokazaną z boku. To taki Metal Slug, w którym pierwsze skrzypce gra dwójka wkurzonych rednecków, a ich przeciwnikami będą kosmici wyposażeni w superdupertechnologie: bronie laserowe, latające spodki i mechy. Nie może zabraknąć bossów, których sympatyczni bohaterowie nauczą manier za pomocą dubeltówek, miotaczy ognia, dynamitu, wideł, a może nawet czegoś bardziej swojskiego. Czyżby mieli rzucać prosiakiem? Właśnie takich gier życzylibyśmy sobie więcej na XBLA. Posiadacze PS3 będą mieli czego zazdrościć. Premiera w tym roku. ■

DAYBREAKERS

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **–**
Developer: **Trilogy Studios**

FPS z elementami RPG, podróżami w czasie i ciekawą historią o tajnym agencie walczącym o życie? Brzmi nieźle, właśnie w takie gry chcielibyśmy częściej grać w 2009 roku. Pytanie tylko, czy Daybreakers w ogóle ukaże się w tym roku, skoro jeszcze nie ma wydawcy i niewiele o niej wiadomo. Bohaterem będzie agent specjalny Nolan Reeves potajemnie przyglądający się działalności korporacji Nexus, która opracowała wehikuł czasu. W wyniku nieprzyjemnych zbiegów okoliczności zginą wszyscy ludzie znający prawdziwą tożsamość agenta. Ktoś będzie chciał dopaść również jego samego. Nie pozostanie nic innego, jak wybrać się w podróż w czasie i spróbować wszystko odkręcić. Samym strzelaniem Reeves nic nie zdziała, będzie musiał nawiązać kontakt z kilkoma osobami, by wydobyć od nich cenne informacje. Oprócz singla przygotowany zostanie również tryb multiplayer mający wnieść „powiew świeżości do skostniałego gatunku". Oczywiście. ■

CALL OF JUAREZ: BOUNDS OF BLOOD

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Ubisoft**
Developer: **Techland**

Po naszemu Call of Juarez: Więzy Krwi. Wrocławska ekipa Techland pracuje nad kontynuacją całkiem udanego FPSa, którego akcja toczyła się na Dzikim Zachodzie. Westerny nie są zbyt popularne wśród developerów, dzięki czemu Polacy wstrzelili się w niszę, trochę zarobili i dostali zielone światło, by wyprodukować prequel. Powróci znany z pierwszej części pastor Ray McCall, poznamy jego brata Thomasa. Obaj są diabelnie niebezpiecznymi rewolwerowcami, co niejednokrotnie uratuje im życie. W co się wpakują, czy się rozdzielą i będziemy nimi grać na zmianę, czy też pojawi się tryb kooperacji – o tym wszystkim dowiemy się za jakiś czas. Wiadomo tylko, że bohaterowie wybiorą się do Meksyku, by tam trochę nabroić. Oprócz strzelania się z grupkami uzbrojonych bandziorów, wykażą się także w pojedynkach rewolwerowców jeden na jednego. Nam wystarczy, żeby gra była trochę lepsza i ładniejsza od pierwszej części, a na pewno miło spędzimy z nią czas. ■

MARIO & LUIGI 3

Konsola: **Xbox NDS**
Wydawca: **Nintendo**
Developer: **Nintendo**

Minęło już półtora roku odkąd na Wii ukazało się Super Paper Mario, kontynuacja jednego z dwóch „duchowych spadkobierców" Super Mario RPG. Sequel drugiego, czyli Mario & Luigi, trafi na przenośną konsolę Nintendo jeszcze w tym roku. Słynni hydraulicy nie będą mile wspominać występu w tej grze. Na początku zostaną wessani do brzucha Bowsera (Koopy) i będą musieli wykombinować jak się stamtąd wydostać. W tym samym czasie Bowser poszuka niejakiego Gerakowitza, któremu wyraźnie chciałby dokopać. Postacie mają na siebie wzajemnie oddziaływać. Gdy Mario dotknie nerwów Koopy, ten na moment stanie się silniejszy. W drugą stronę, podczas walki Bowser może wessać przeciwnika. Wpadnie on do jego brzucha i tam napotka wąsatych braci, którzy oczywiście się z nim rozprawią – walka będzie trwać dalej w ciele żółtego grubasa. Japońska wersja ukaże się lada dzień, ciekawe kiedy w Europie. ■

METRO 2033: THE LAST REFUGEE

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **THQ**
Developer: **4A Games**

Rosjanie nie gęsi i swojego Fallouta mają. Metro 2033 będzie mieszanką strzelaniny FPP z survival horrorem i erpegiem, której akcja przeniesie nas do postnuklearnego świata, gdzie na powierzchni Ziemi żyją tylko mutanty, a niedobitki ludzi skryły się między innymi w moskiewskim metrze (zapewne w tym drugim, do istnienia którego rosyjski rząd nie chce się przyznać). Nieliniowa rozgrywka, NPC żyjący własnym życiem, liczne zadania dodatkowe i możliwość wyboru ulubionego stylu gry mają być najważniejszymi zaletami gry. Oby autorzy nie zapomnieli o ciekawej fabule i grafice nie gorszej niż w Killzone 2... No może odrobinkę, byle nie za dużo. Oczami bohatera zobaczymy, jak ludzkość dostosowała się do beznadziejnych warunków i dowiemy się, jak pod ziemią sprawują się różne systemy polityczne. Trochę też postrzelamy. O klimat się nie martwimy, przy grze pracuje współtwórca STALKERa. ■

MINI NINJAS

Konsola: **PS3, X360, Wii, NDS**
Wydawca: **Eidos**
Developer: **IO Interactive**

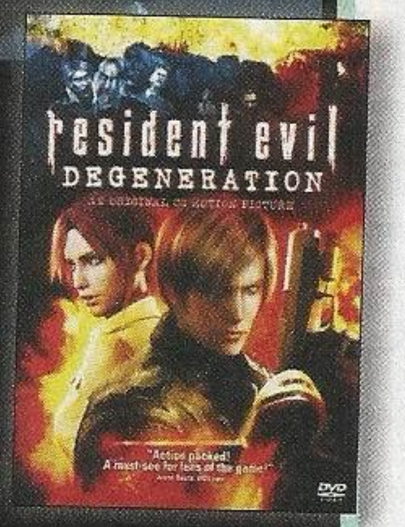
Zrobili Hitmana, dostarczyli brutalne Kane & Lynch, teraz pracują nad... Grą dla maluchów? Tego się nie spodziewaliśmy. Bohaterem Mini Ninjas będzie, jak tytuł wskazuje, maleńki ninja o imieniu Hiro. Wraz z grupką przyjaciół spróbuje uratować świat przez demonicznym samurajem znanym jako Evil Samurai Warlord. Wygląda to na chodzoną trójwymiarową siekankę dla młodszych graczy. Nie będzie krwi, ale na szczęście Hiro nie zamieni katany na bambusowy kij. W walce wspomoże go co najmniej dwójka przyjaciół, jeden walczący dużym młotem, drugi rażący przeciwników z daleka zatrutymi strzałkami. Wspólnie wykonają silne ataki drużynowe. Hiro nauczy się korzystać z magii Kuji i na przykład porazi oponenta fireballem wystrzelonym z dłoni (mini hadouken?). Gra nie ukaże się na PS2 ani na PSP, co trochę dziwi, bo mogłaby spokojnie zarobić dla Eidosa kilka dodatkowych setek tysięcy zielonych. ■

M.O.B. MERCHANTS OF BROOKLYN

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **-**
Developer: **Paleo Entertainment**

Pierwszą grą na konsole działającą na silniku CryEngine 2.0 napędzającym pecetowego Crysisa będzie M.O.B. nieznanego studio Paleo. Zawiedzeni? Poczekajcie, bo zapowiada się kawałek absurdalnej, wykręconej naparzanki FPP. Tym razem nie wcielimy się w rolę „jednoosobowej armii", a we wkurzonego Neandertalczyka, któremu najwyraźniej nie podoba się świat AD 3100. Szaleni naukowcy przywrócili go do życia wraz z jego kuzynami, a następnie ucięli mu prawą rękę, na miejsce której przymocowali mechaniczną, potrafiącą zmieniać się w karabin, miotacz ognia i inną broń. Dodatkową jej funkcją będzie możliwość naładowania dowolnego przedmiotu potężną dawką energii, co zmieni go w granat. Gambit z X-Menów też miał taką moc, ale on nie rozrywał przeciwników na strzępy i nie wykorzystywał ich kończyn ani głów jako granatów. Zapowiada się kolejny po Madworld gorefest z grafiką stylizowaną na komiksową. ■

RESIDENT EVIL DEGENERATION



Aktorskie adaptacje Resident Evil, jakie są – każdy widzi. Nie są może najgorszą rzeczą, jaka spotkała ludzkość od czasów komunizmu, ale trudno uznać je za dobre filmy, albo przynajmniej wierne adaptacje gier. Nic więc dziwnego, że kiedy pojawiły się pierwsze informacje na temat nowego filmu RE, tworzonego przez sam Capcom, wielu fanów serii uśmiech rozjaśnił lico. „Resident Evil Degeneration", bo taką nadano mu nazwę, miał być obrazem powstałym w całości za pomocą komputerów i być najwierniejszą jak dotąd filmową wersją nieumarłej sagi.

Uśmiechy nieco przygasły po zaprezentowaniu pierwszego trailera, który boleśnie pokazał, że budżet Degeneration – łagodnie mówiąc – nie powala. Postacie wyglądały niczym wyrwane wprost z filmików przerywnikowych znanych z gier, i to niekoniecznie tych najnowszych, całość zaś, nie owijając w bawełnę, trąciła sztucznością. Jednak poza tym, sporym bo sporym, felerem rzecz nadal zapowiadała się co najmniej nieźle. Spot reklamowy ukazywał jatkę z udziałem zombiaków na odciętym od reszty świata lotnisku, przedstawiał też bohaterów filmu – dobrze znanych miłośnikom serii Leona Kennedy'ego i Claire Redfield. Co by nie mówić, pomijając nieciekawe wizualia, zapowiadał się przyjemny film „w klimatach". Czym zaś ostatecznie się okazał? Zacznijmy od początku...

Akcja filmu zaczyna się, zgodnie z zapowiedziami, na lotnisku. Sielankowa atmosfera szybko idzie się ekhem, tenteges, a budynek opanowują żywe trupy. Mi jednak niepokojąca atmosfera udzieliła się jeszcze wcześniej, choć nie do końca wiedziałem czemu. W końcu jednak zdałem sobie sprawę – postacie wyglądają i ruszają się tak sztucznie, że momentami przez ową nienaturalność ciarki przełaziły mi po plecach. Serio, ten film nie wygląda najlepiej, ale trzeba go obejrzeć, żeby się o tym przekonać. Screeny owej niepokojącej sztuczności nie oddadzą. Rozumiem, że Capcom nie planował zrobić z tego kinowego blockbustera, ale przydałoby się jednak trochę to jeszcze odpicować.

Dobrze jednak, to że Degeneration nie powali nas wizualiami wiedzieliśmy już wcześniej. A jak przedstawia się opowiedziana w filmie historyjka? Na pierwszy rzut oka, nieźle. Postacie wypowiadają swe kwestie jakby parę minut wcześniej wraziły sobie analnie kij od szczotki, same dialogi zaś napisane są tak głupio i nieporadnie, że słuchając ich narażacie się na obfity krwotok z uszu. Czyli – powiecie – wszystko w residentowej normie? Ano właśnie nie do końca. O ile bowiem do wszechobecnego kiczu seria przyzwyczaiła nas już dawno temu, nie przyzwyczaiła nas ona do... Nudy. Filmowy Degeneration jest natomiast zwyczajnie nudny. Historia szybko przenosi się z zainfekowanego lotniska do laboratorium, zaś ostatniego zombiaka dane jest nam zobaczyć jakieś pół godziny po rozpoczęciu seansu. Serio, przez ostatnią godzinę nie uświadczycie w tym filmie żywych trupów! Jak na „Resident Evil" w tytule – spore rozczarowanie. Dwie trzecie filmu bohaterowie spędzają zmagając się z wielkim, tyranto-podobnym czymś. Ani to fajne, ani ciekawe, ani oryginalne. Leon mruczy spod grzywki komicznie przeszarżowane teksty i bez mrugnięcia rzuca się na olbrzymiego stwora, a Claire spędza pół filmu siedząc przy komputerze. Naprawdę trzeba silnej woli, żeby przez półtorej godziny ani razu nie ziewnąć.

Podsumowując, „Resident Evil Degeneration" to niestety film bardzo nieudany. Na pierwszy rzut oka zawiera wszystkie klasyczne dla serii elementy – zombie, znanych i lubianych bohaterów, kilka niezłych scen akcji i dialogi, od których mózg się lasuje. Cóż z tego, skoro przedstawiona w filmie historyjka jest usypiającą zbieraniną motywów znanych z gier, powrzucanych bez ładu i składu? Degeneration sprawia wrażenie bubla zrobionego po godzinach przez grafików, którzy na gwałt potrzebowali trochę kasy. Dlatego też trudno mi go polecić komukolwiek oprócz najwierniejszych z wiernych fanów, którzy po prostu muszą mieć na półce wszystko z logiem Residenta, co tylko wypierdział z siebie Capcom. Innym serdecznie radzę: darujcie sobie. //DrMax

KOBIECYM OKIEM O GRACH

Gwiazdka i Nowy Rok za nami, a co za tym idzie, pewnie wielu z Was udzieliły się wspomnienia. Czasem związane z naprawą jakichś relacji, czy innych ważnych w życiu spraw, czasem bardziej wesołe, na przykład o tym, kiedy dostaliście pierwszą konsolę, Commodorka, albo inne Atari. Niestety, my pod naszym świątecznym drzewkiem nigdy nie znalazłyśmy konsoli, bowiem w tym wypadku była to wyższa kombinatoryka związana ze zbieraniem funduszy i sprzedaniem wspomnianego wyżej Commodore (prezentu komunijnego Kleksi), co leży na wątrobie aż do dziś.

Kleksandra & Lady Luck

BO WSPOMNIANIA SĄ FAJNE

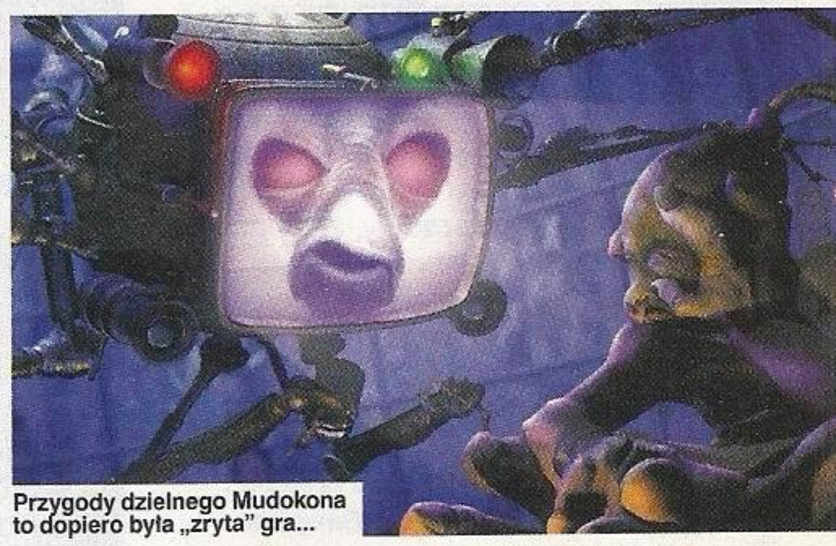
CZYLI „DUCH MINIONYCH ŚWIĄT BOŻEGO NARODZENIA" KAŻDEGO GRACZA

Kleksandra: Ale, ale, po raz pierwszy zetknęłam się z ukochanym i nieodżałowanym Szaraczkiem właśnie w święta Bożego Narodzenia. Pewnego pięknego roku, w czasach dla wielu czytających archaicznych, kiedy dostęp do internetu w domu mieli tylko wybrańcy, Mikołaj (w niektórych regionach zwany Gwiazdorem) przyniósł dwóm kolegom PSXa z obowiązkowym demo dyskiem oraz grą V-Rally, która na tamte czasy miała świetną grafikę – generalnie szczęka opadała rysując przy okazji parkiet. Taaa, teraz może budzić najwyżej uśmieszek politowania. Wiecie jaki to był przeskok, kiedy po pikselowatych gierkach rodem z Pegasusa, człowiek nagle zobaczył tak „realistycznie" oddane samochody, trasy i otoczenie? Poza wrażeniami estetycznymi liczyła się także zabawa – wspólnie ograliśmy wszystko, w co dało się pograć w kilka osób. Trudne to nie było, bo zarówno wspomniana już ścigałka, jak i nawet demka strasznie wciągały. Nie muszę chyba pisać ile mieliśmy radochy, kiedy Abe budził przeciwnika pierdząc. Co lepsze, tego rodzaju efekty dźwiękowe każdy mógł wywoływać w hurtowych ilościach, więc z tego korzystaliśmy. Tak wiem, baaaaaaaardzo śmieszne i oryginalne. Cóż, młodość rządzi się swoimi prawami.

Szarak służył nam wiernie, choć uczciwie trzeba przyznać, że raz nawalił laser. Poza tym nie mam co do niego żadnych „ale". Przyszedł jednak taki moment, kiedy pojawiła się na horyzoncie PS2, a wraz z nią kilka tytułów, których nie mogłyśmy się z siostrą doczekać. Żadna z nas jeszcze nie pracowała, więc ponownie zaczęła się akcja „ciułaj na konsolę". Mama patrzyła na to z niedowierzaniem i trochę nam dogryzała. No bo jakim cudem stara krowa, lat około 18, myśli o wydaniu (jeśli mnie pamięć nie myli) 1200 zł. Szalona, lepiej by się za naukę do matury wzięła.

Oczywiście miłość do grania (i ślinotok na widok DMC) zwyciężyła i pojechałam kupić konsolę. Leżało sporo śniegu, a komunikacja miejska, która nawala nawet podczas deszczu, jeździła własnym, nieprzewidzianym rozkładem. Tak mi się spieszyło do domu, by pograć, że wsiadłam do dyliżansu jadącego w kierunku domu. Z przystanku musiałam przejść jeszcze ładny kawał drogi. Dotarłam i... Sprzęt musiał trochę się ogrzać. Ale musiałam poczekać aż siostra wróci ze szkoły, bo by mi nie darowała, gdybym sama rozpakowała pudło. Wreszcie nadszedł ten moment. Wyjmowanie kabli i konsoli, podłączanie... GRANIE!!! Uśmiech od ucha do ucha, gdyby nie uszy, pewnie byłby dookoła głowy! Nowe tytuły, kontynuacje sprawdzonych serii i świadomość, że to dopiero początek. Nie myliłam się, do dziś nie ograłam na czarnuli wszystkiego, w co chciałabym pograć.

Lady Luck: Sędziwa babcia Kleksia opowiedziała Wam o swoim „pierwszym razie" z konsolą, teraz kolej na mnie. (*opiera się wygodnie o oparcie fotela i zakłada nogę na nogę*) Sylwester. Siostra poszła do kumpla po konsolę. Takie coś do grania. Długo ich nie było, bo spotkali po drodze znajomych. W końcu przyszli



Przygody dzielnego Mudokona to dopiero była „zryta" gra...

z czymś szarym i niepozornym, co podłączyli do telewizora stojącego w salonie. Na początek poszło Gran Turismo. M-A-T-K-O! Toż to był fotorealizm! I te pady jakie fajne, trzymało się je wygodnie, jakieś gałki, łuhuhu, to jedziemy! A potem Tekken 3. Nie byłam w stanie wykrztusić z siebie słowa. Te dwie gry były dla mnie baaaardzo długo jedynymi słusznymi. Później miałyśmy własnego szaraczka i jakieś demka (Kula World, MediEvil, Abe, Gex, oglądany po setki razy filmik z Crasha Bandicoota 3... niedawno znów wrzuciłam tę płytkę do czytnika konsoli). Później było coraz więcej gier. A własny Dual Shock? No ludzie kochani, toż to był luksus.

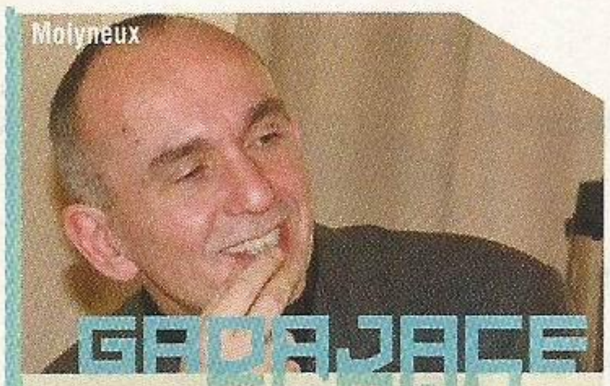
Na kolejną konsolę czekałam długo, śledząc informacje o niej, śliniąc się na widok screenów z nowych gier, czytając artykuły tak wiele razy, aż nauczyłam się ich na pamięć. To był szok, gdy na Hyperze zobaczyłam Devil May Cry. Wystarczyło, żeby podjąć decyzję o sprzedaży siostry na organy na czarnym rynku... W każdym razie w dniu, kiedy Klesia pojechała po konsolę, siedziałam w szkole jak na szpilkach. Do domu wróciłam pędząc niczym Diabeł Tasmański, a gdy w końcu dotarłam na miejsce, w miejscu, gdzie powinna stać konsola nie było nic.

Jezusmariacosięstałogdziekonsolamamoooo! A nie, chwileczkę. Leży sobie spokojnie w pudełku na łóżku, jeszcze nierozpakowana. Przytulaaaaas, jest, Czarnula, cudeńko wyczekiwane. Odpalenie dema, które było z konsolą. Rany... Ej-ej-ej! Jest przecież demko Jak & Daxter, które jakiś czas temu dodawali do Neo+!

Później były DMC (nie miałyśmy jeszcze Memory Card, ale co z tego?), Tekken Tag, Tekken 4, Gran Turismo 3 A-Spec, Final Fantasy X, Jak & Daxter i inne. Mmm.... wspomnień czar. W tym momencie ciężko zgodzić się z bohaterką jednej ze wspomnianych gier, która powiedziała że: „Memories are nice, but that`s all they are" („wspomnienia są miłe, ale to wszystko, czym są"). Wspomnienia potrafią na nowo zapalić ducha gracza, przypomnieć dlaczego potrafimy godzinami siedzieć przy konsoli, a przede wszystkim dlaczego w ogóle przy niej siedzimy.

Wesołego po-świętach i wielu fantastycznych wspomnień z Nowego Roku! ■

Kleksandra i Lady Luck są zaprzyjaźnionymi z redakcją dziewczynami grającymi na konsolach. A przy okazji siostrami.



GADAJĄCE GŁOWĄ

„Ten rok zapowiada się słabiutko. Wszystkie hity zdążyły ukazać się przed świętami, a kolejne ciekawe gry zapowiadane są dopiero na 2010. Szczerze mówiąc, **nie przychodzi mi do głowy nawet jeden tytuł, na który czekałbym z zapartym tchem.**" – **co w ustach Petera Molyneux znaczy zapewne: Fable 3 nie ukaże się w 2009.**

„Trudno mi wypowiadać się na temat Nintendo, bo nie są oni dla nas konkurencją – działamy w dwóch różnych światach. A jeśli chodzi o Xboxa, ponownie – trudno mi opisać go jednym słowem. Ktoś musiałby wymyślić słowo oznaczające coś, co nie utrzyma się długo na rynku." – **Kazuo Hirai z Sony przejeżdża się po konkurencji i kończy efektownym finisherem** – „O ile nie powinie nam się noga, **nie ma mowy, żeby pod koniec obecnej generacji konkurencja miała więcej sprzedanych maszyn niż my.**"

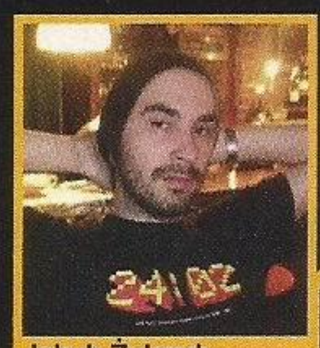
„GDZIE DO DIABŁA JEST FIFA 09?" – złotousty Peter Moore wyraża swe oburzenie wywołane nieobecnością jego pupila na liście 50 najlepszych gier 2008 roku serwisu Eurogamer.

„Cały czas słuchamy uważnie naszych fanów. Fani Nintendo są największymi zapaleńcami na świecie i wiedzą jak werbalizować swoje opinie. Nie twierdzimy, że robimy wszystko lepiej czy gorzej niż inni, po prostu robimy to inaczej. W każdym razie, planując przyszłość firmy bierzemy pod uwagę zarówno pozytywne, jak i negatywne opinie." – **urodzony dyplomata Reggie Fils-Aime broni się przed zarzutami, że Nintendo olewa starych fanów, jednocześnie bijąc w tym miesiącu rekord największej liczby wypowiedzianych słów o najmniejszym stężeniu treści.**

„Nie dostajemy milionów maili z prośbami o napęd Blu-ray do Xboxa. Naprawdę, na liście rzeczy, które klienci chcieliby dodać do swej konsoli, Blu-ray zajmuje bardzo odległe miejsce. Poza tym, nawet gdybyśmy chcieli wprowadzić nowy typ napędu, **nie moglibyśmy pozwolić producentom na wydawanie gier na Blu-ray, bo nie ruszą one na 28 milionach maszyn, które sprzedaliśmy do tej pory.**" – **Robbie Bach z Microsoftu zdobywa tytuł realisty miesiąca**

„Dużo myślałem o tym, dlaczego zachodnie gry wygrywają z naszymi i doszedłem do kilku wniosków. Zrozumiałem, że **nasz dotychczasowy sposób tworzenia gier nie przenosi się na ich globalną sprzedaż**. A ja naprawdę chcę, żeby Kojima Productions było w stanie konkurować z resztą świata." – **Hideo Kojima, bożyszcze milionów, czyżby właśnie złożył samokrytykę i postanowienie poprawy?**

„Niedobrze by było, **gdyby japońscy producenci zaczęli tworzyć gry, przy których nie mogliby dobrze bawić się Japończycy.**" – **Jun Takeuchi z Capcomu wyraża swój niepokój związany z wpływem Zachodu na japoński rynek.**



Jakub Żulczyk

OSTATNI LEVEL

Te mordercze gry video

Co jakieś parę miesięcy w świat uderza informacja, że jakiś, delikatnie mówiąc, niezrównoważony młody człowiek, pod wpływem jakiejś gry komputerowej rozpętuje strzelaninę w szkole, zrzuca z dachu młodszego brata, strzela do własnych rodziców bądź samemu, zrozpaczony zapewne brakiem pikseli w rzeczywistym świecie przedstawionym, albo przekonany o wklepanym kodzie na nieśmiertelność, wali sobie w łeb. Dosłownie parę dni temu w internecie pojawiła się informacja, jakoby amerykański siedemnastolatek, rozjuszony że rodzice zabrali mu grę (było to bodajże Halo 3), wściekły wparował do ich sypialni i oboje zastrzelił, po czym zwiał, przytulając do piersi swój największy skarb. W sierpniu ubiegłego roku bardzo głośna była z kolei sprawa młodego Tajlandczyka, który postanowił sprawdzić, czy rzeczywiście tak łatwo można zakosić taksówkę i jechać nią pod prąd, jak ma to miejsce w czwartej części GTA. Osiemnastolatek, gdy zauważył, że kierowca taksówki stawia trochę większy i bardziej czynny opór, niż ma to miejsce w grze, zadźgał go nożem, a potem jeździł z umierającym nieszczęśnikiem po mieście – pod prąd.

To nie pierwsze incydenty tego rodzaju – o złowrogim wpływie gier komputerowych na psychikę młodego człowieka mówi się od czasu, gdy powstały, a temat, jak potrafią zlasować młodemu człowiekowi mózg i pchnąć go do morderczych czynów, pojawił się na ustach całego świata po masakrze w Columbine. Nawet w nawiązującym do tamtych wydarzeń filmie Gusa Van Santa „Słoń" odpowiedzialni za masakrę młodzi wykolejeńcy są pokazani podczas grania w, bodajże, „Dooma" albo „Quake". Albo cokolwiek z id Software. Ten lęk, jakoby gry komputerowe mogły doprowadzić do mordów, przewija się już od dawna przez amerykańską popkulturę. W jednym z odcinków „Rodziny Soprano" Tony Soprano – mafioso, bandzior i morderca – opieprza swojego syna za granie w brutalną, jego zdaniem, grę.

Przy takich wypadkach najłatwiej, oczywiście, winić producenta gier komputerowych, który, jakby nie patrzeć, sprzedaje ogólnodostępny produkt dla młodego użytkownika, w którym brutalność, flaki, posoka i tak dalej, to chleb powszedni. I nie ma się co oszukiwać – fakty są faktami, Resident Evil 4 nie jest grą o przygodach uroczej pszczółki, która szuka zgubionego miodku, a Gears of War to nie symulator jadącej po torach wesołej ciuchci. Gdy podobne do powyższych tragedie mają miejsce, argument, że 99,9% użytkowników gier komputerowych to normalni i zdrowi ludzie, którym nigdy nie uroiłoby się we łbach, aby poćwiczyć konsolowe wyczyny na młodszej siostrze czy pani sklepowej, traci dla opinii publicznej rację bytu. Związek przyczynowo-skutkowy dla wielu ludzi staje się prosty – złe gry video piorą mózg bezwolnej młodzieży, która traci kontakt z rzeczywistością, myli ją z grą video, traci poczucie oceny dobra i zła oraz ma poważnie zaburzoną ocenę konsekwencji swoich czynów. Jest to oczywiście nieprawda – ale problem jest prawdziwy i złożony. I leży chyba w pytaniu, czy gdyby ów młody Tajlandczyk nie zagrał w GTA IV, to również wpadłby na pomysł zaciukania tego nieszczęsnego taksówkarza?

NAPISZĘ TERAZ COŚ KONTROWERSYJNEGO, JAK NA MAGAZYN O GRACH VIDEO, ALE COŚ JEST NA RZECZY. W PEWNYM SENSIE NASZE ULUBIONE GRY NIE SĄ PRZEZNACZONE DLA KAŻDEGO

Napiszę teraz coś kontrowersyjnego, jak na magazyn o grach video, ale coś jest na rzeczy. W pewnym sensie nasze ulubione gry nie są przeznaczone dla każdego. W porządku, mamy swoje lata, rodzice nas dobrze odchowali, przeczytaliśmy jakieś tam książki i przede wszystkim mamy wbudowany w siebie pewien kodeks, system zachowań, który zabrania nam, po prostu, krzywdzić bliźniego. Jak zauważyła amerykańska socjolog Karen Sternheimer, nie ma bezpośredniego związku między wzrostem aktów przemocy wśród młodzieży a graniem w gry, i ta teza jest już udowodniona setkami badań. Znamy ją również my, czytelnicy tego magazynu, którzy potwierdzają ją własnym życiem. Gry video to dla nas rozrywka, pasja, coś, co kochamy, i coś, co potrafimy oddzielić od realnego życia, bo wiemy, że już w swojej definicji gra video życiem nie jest.

Trudno jednak nie zwrócić uwagi, że powoli wyrasta nam, w szeroko pojętym zachodnim społeczeństwie, cała generacja osób, które spędzają przed grami komputerowymi całe doby, nie wysilając się, aby przeczytać nawet streszczenie lektury szkolnej, rozmowy z rodzicami ograniczają do próśb o kieszonkowe i nowe buty, a z rówieśnikami, no cóż... Do rozmów o grach komputerowych. Wiadomo – do popełnienia zbrodniczego czynu trzeba mieć pewne predyspozycje w postaci psychicznych zaburzeń, albo zupełnego braku jakiegoś moralnego kręgosłupa, za zainstalowanie którego odpowiadają jednak rodzice, a nie producenci gier video. Szczerze wątpię, czy zmarli rodzice wspomnianych już nastolatków z USA czy Tajlandii, czy rodzice dwudziestoletniego Devina Moore`a, który w 2003 roku zabił dwóch funkcjonariuszy policji (ujęty, powiedział „życie jest jak gra video, ktoś czasami musi umrzeć") poświęcili im odrobinę więcej czasu, poza dawaniem im kasy i zalewaniem mlekiem ich płatków śniadaniowych.

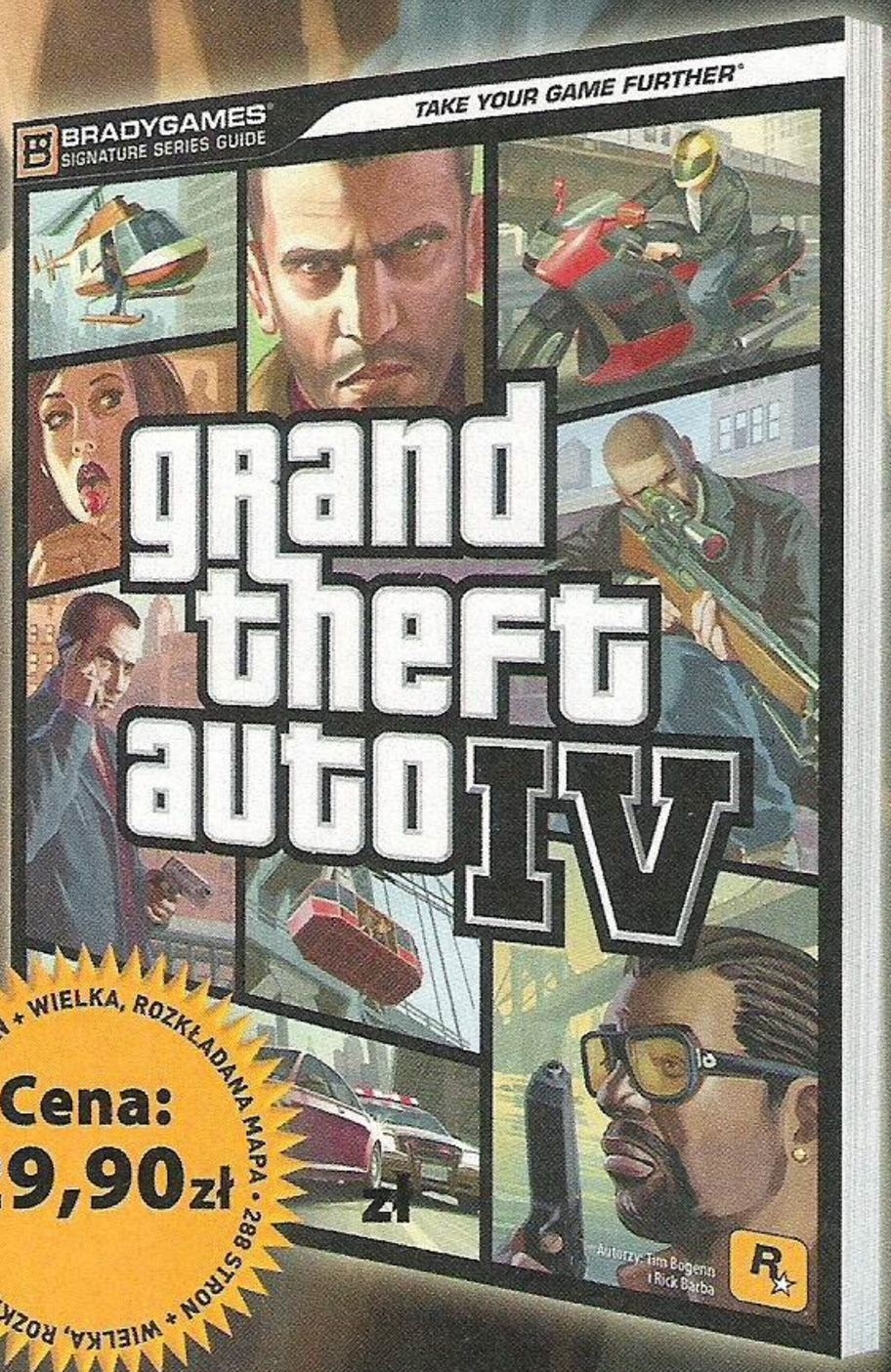
Czy jednak pewne osoby nie powinny w gry video grać – to pytanie jest dalej aktualne. Postawmy sprawę jasno – każdego dnia rodzą się ludzie o sadystycznych skłonnościach. Kiedyś, gdy nie było gier video, ci ludzie podpalali koty, maltretowali zwierzęta, bili swoje młodsze rodzeństwo. Teraz, tak jak cała reszta swoich rówieśników, grają w gry video. I nie chcę pomyśleć, co może się stać, gdy taki koleżka dostanie w swoje ręce chociażby Manhunta 2 na Wii, w którym, jak łatwo się domyślić, większość morderstw dokonuje się wykonując podobne do tych czynności gesty. A w pytaniu, jak do tego nie dopuścić, problem dopiero się zaczyna. Do następnego razu. ■

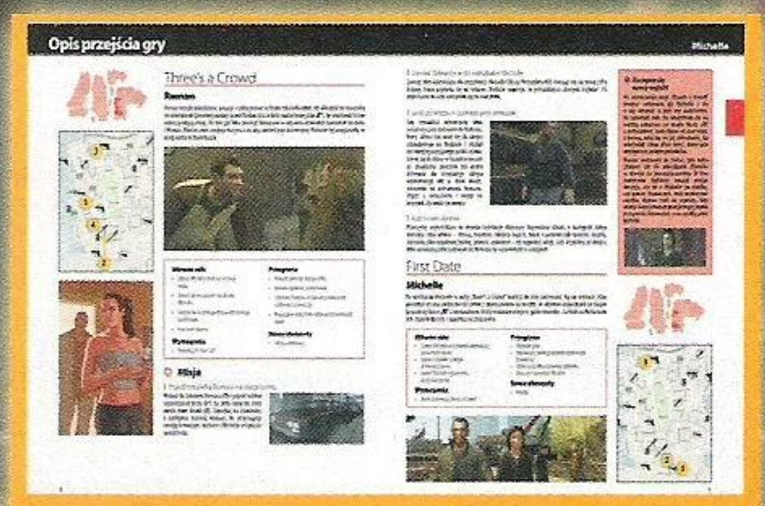
Jakub Żulczyk jest pisarzem i felietonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://jakubzulczyk.ownlog.com/

Ekskluzywne wydanie poradnika do najbardziej wyczekiwanej gry wszech czasów!

wszystko o GTA IV!

Wszystkie misje krok po kroku!





MISJE

Mapy i strategie przejścia wszystkich misji fabuły – do tego pełne wyjaśnienie misji: Vigilante, Car Thefts, Most Wanted, przyjaźnie, bohaterowie poboczni i wiele innych rzeczy niezbędnych, by przejść grę na 100 procent.

MAPY

Zdobądź apteczki, kamizelki kuloodporne i broń niezależnie od tego, gdzie jesteś w Liberty City. Nasze mapy pokazują, gdzie je znajdziesz w każdej z misji. Zdobycze, przedmioty kolekcjonerskie, ciekawe miejsca – wszystko czego trzeba i gdziekolwiek trzeba znajduje się specjalnym dziale map.

TAJEMNICE

Rozbudowany zbiór map i opisów odkrywa dokładne położenie wszystkich USJ i „ukrytych przesyłek" w Liberty City.

MULTIPLAYER

Kiedy jesteś już gotów przenieść swą grę do sieci, idź uzbrojony w unikatowe wskazówki i taktyki do każdego z trybów gry.

ROZKŁADANA MAPA!

Ogromna mapa Liberty City, na której zaznaczono miejsca i wszystkie dodatkowe fuchy. A na drugiej stronie – plakat!

W sprzedaży już

25 listopada!

Oficjalny poradnik BradyGames do GTA IV, pierwszy w Polsce. Poradnik jest kompletny, zawiera: opis przejścia wątku głównego, wszystkie misje poboczne, wszystkie misje tajne, wszystkie postacie. Każdy z elementów jest ilustrowany mapami oraz screenami.

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior. Product names are the trademarks of their respective owners, and not of Rockstar Games, Inc., and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this game has endorsed this game or any of the actions described or displayed herein or is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

www.rockstargames.com

www.bradygames.com

SINGULARITY

JESZCZE PARĘ SEKUND TEMU NIE CZYTALIŚCIE TYCH SŁÓW, KILKA DNI WCZEŚNIEJ JA NIE ZACZĄŁEM ICH PISAĆ. CZY MOŻLIWA JEST ZMIANA PRZESZŁOŚCI? ALBO INGEROWANIE W PRZYSZŁOŚĆ? GOŚCIE Z RAVEN SOFTWARE MIELI KILKA CIEKAWYCH TEORII NA TEN TEMAT I NA ICH PODSTAWIE ZBUDOWALI SCENARIUSZ SINGULARITY

Osobliwy tytuł. Do tego bardzo osobisty, bo przez długi czas był półoficjalnym kawałkiem kodu pisanym chyłkiem przez autorów Soldier of Fortune. Z nadzieją, że najwyższe szychy w Activision spojrzą życzliwym okiem i dadzą zielone światło produkcji gry na pełnych obrotach. „To nie takie łatwe namówić kogoś z kierownictwa do zainwestowania w świeże IP." – wspomina Brian Reffel, jeden z współzałożycieli Raven. Czasem marzenia się spełniają i Singularity brnie w kolejne fazy produkcji, przy okazji dając nam czas na bliższe przyjrzenie się temu, co do tej pory spłodziła zdolna ekipa z Wisconsin.

ZAKRĘCIĆ WSKAZÓWKAMI

Zabawy z czasem nie są niczym nowym w grach czy filmach, o książkach nie wspominając. W głównym nurcie wykąpały się w latach 80. przy okazji premiery „Powrotu do przyszłości", a ostatnio scenarzyści piątego sezonu „Zagubionych" dodali swoją cegiełkę do historii tego typu. Singularity nie ma wiele wspólnego ze wspomnianymi filmami, bo nie skupia się na paradoksach ani skomplikowanych teoriach. Manipulowanie czasem wpleciono w system zabawy, co więcej – uczyniono z niego główny punkt rozgrywki i podstawę wszelkich działań, jakie podejmuje Nate Renko, amerykański żołnierz wysłany z misją na tajemniczą wyspę. Postać głównego bohatera nie powoduje szybszego bicia serca, bo do tej pory znamy go jedynie ze sposobu, w jaki trzyma broń – autorzy chronią jak mogą prywatność swego bohatera. Jednak fabuła jest nieodłączną częścią projektu Singularity, dlatego w trakcie gry na pewno zostanie ujawnione tło działań Renko, jego motywacje i tajemnice z przeszłości.

Scenariusz gry zakłada, że w latach 50., kiedy świat stał w obliczu Zimnej Wojny, a w Polsce ulubionym kolorem był czerwony, Sowieci pracowali nad pierwiastkiem Einstein – numer 99 na tablicy Mendelejewa. W rzeczywistości nie jest on wyjątkowy, ale Rosjanie zbudowali maszyny, które przy znikomych kosztach czerpały z E99 niewiarygodne pokłady mocy. Eksperyment, jak to eksprymenty mają w zwyczaju, wymknął się spod kontroli i wyspą, na której umieszczono całą aparaturę, wstrząsnęła potężna eksplozja, niszcząc laboratorium i wywołując anomalie czasoprzestrzenne. Nieprzewidywalne i chaotyczne. Autorzy przywołują przykład dziecka na huśtawce, które buja osoba trzecia. Wyspa jest takim dzieckiem i raz znajduje się w przeszłości, by za chwilę przenieść się do teraźniejszości. Wpływa to na wszystkie przedmioty, jakie się na niej znajdują, czasem pojawi się coś, co nie pasuje do obecnych czasów, innym razem nagle coś zniknie, przenosząc się w inne realia. Jakby tego było mało, na wyspie pojawiają się Eerie – przedziwna krzyżówka zmutowanych ludzi z duchami – mające tylko jeden cel: krwawą rzeźnię.

Dokładne okoliczności wybuchu i działań Sowietów przy E99 poznamy w trakcie stopniowo odkrywanych notatek i klimatycznych nagrań osób zaangażowanych w dramatyczne wydarzenia. Skojarzenia z BioShockiem stają się bardziej niż oczywiste. Po ponad 50 latach do badań nad E99 wracają Rosjanie chcący odbudować potęgę Mateczki Rosji w dzisiejszych czasach, ale pierwiastkiem interesują się także Amerykanie, którzy lubią maczać palce we wszystkim, co tajemnicze i niezbadane. I potężne. Oba mocarstwa pragną użyć nieokiełznanej energii we własnym celu, a to może oznaczać tylko jedno. Kłopoty.

CZASOWA ZAWIERUCHA

Nate Renko niczym nie wyróżnia się spośród podobnych jemu amerykańskich żołnierzy. Do armii trafił dzięki fascynacji grą America's Army, zaś wolny czas lubi spędzać na siłowni bądź przeglądając różowe strony w Internecie. Pewnego razu dostaje rozkaz udania się na nierozpoznaną wyspę, dokładnie tą samą,

INFO
DEVELOPER: RAVEN SOFTWARE
WYDAWCA: ACTIVISION BLIZZARD
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

☐ Z niecierpliwością czekam na więcej takich miejscówek, które zmieniają się w czasie. Patent aż prosi się o częste wykorzystywanie go w zagadkach.

☐ Obcy rozpływający się w mazi własnego ciała... Blee, przypomina mi to wyniki sekcji zwłok Hendrixa. Trzeba uważać na jątrzące się na ścianach i sufitach kokony, bo anomalie czasowe w dziwny sposób przyniosły na Ziemię nieznane dotąd zagrożenia. Strach się bać.

☐ Raczkujące pająki nie należą do najbardziej klimatycznych przeciwników w grach, ale może chociaż zamienią się w jakiegoś konkretniejszego robala.

na której pół wieku wcześniej Sowieci bawili się E99. Samolot Renko zostaje zestrzelony i ląduje na nieznanym terenie zamieszkałym przez stworzenia, o jakich nie wspominali na szkoleniu. Sytuacja naszego bohatera byłaby nie do pozazdroszczenia, gdyby nie fakt, że na lewej ręce ma zamontowany TMD (Time Manipulation Device) – przypominający rękawicę przyrząd, który niejednokrotnie wybawi Nate'a z opresji. Możliwości TMD przydają się na każdym kroku, bo miejscówki zbudowano z myślą o wykorzystaniu tego urządzenia, a zagadki i starcia wymagają zręcznego posługiwania się przenośnym manipulatorem czasu. Muszę przyznać, że pomimo początkowego sceptycyzmu dotyczącego zapowiedzi kolejnej strzelaniny FPP, to głównie TMD przekonał mnie do Singularity i kazał spojrzeć przychylniejszym okiem na ten projekt.

Osoby o bogatej wyobraźni i odpowiedniej dawce optymizmu będą miały teraz chwilę dla siebie. TMD może przesuwać przedmioty w przyszłość, więc jeśli przeciwnicy kryją się za osłoną – można wysłać ją kilkadziesiąt lat do przodu, tym samym powodując jej rozpad. Brzmi ciekawie? Podobnie można cofać czas i naprawić pogruchotane schody lub ściany, albo napełnić stojący na stole talerz i w ten sprytny sposób podreperować nadszarpnięte zdrowie. Oczywiście TMD działa także na oponentów i nie ma problemu, by uczynić z nich kupę bezwładnie spadających kości, poprzez wysłanie ich w przyszłość. Raveni zastrzegli, że nie można cofać przeciwników do ich dzieciństwa, bo strzelanie do dzieci to tabu, którego praktycznie nikt w grach nie przekracza.

MANIPULOWANIE CZASEM WPLECIONO W SYSTEM ZABAWY, CO WIĘCEJ – UCZYNIONO Z NIEGO GŁÓWNY PUNKT ROZGRYWKI I PODSTAWĘ WSZELKICH DZIAŁAŃ, JAKIE PODEJMUJE NATE RENKO, AMEYKAŃSKI ŻOŁNIERZ

Wysyłając koleżków w przeszłość, rękawica Renko i tak ich uśmierci, zejdą w okropnych męczarniach, na własnej skórze przekonując się, czym grozi paradoks czasowy.

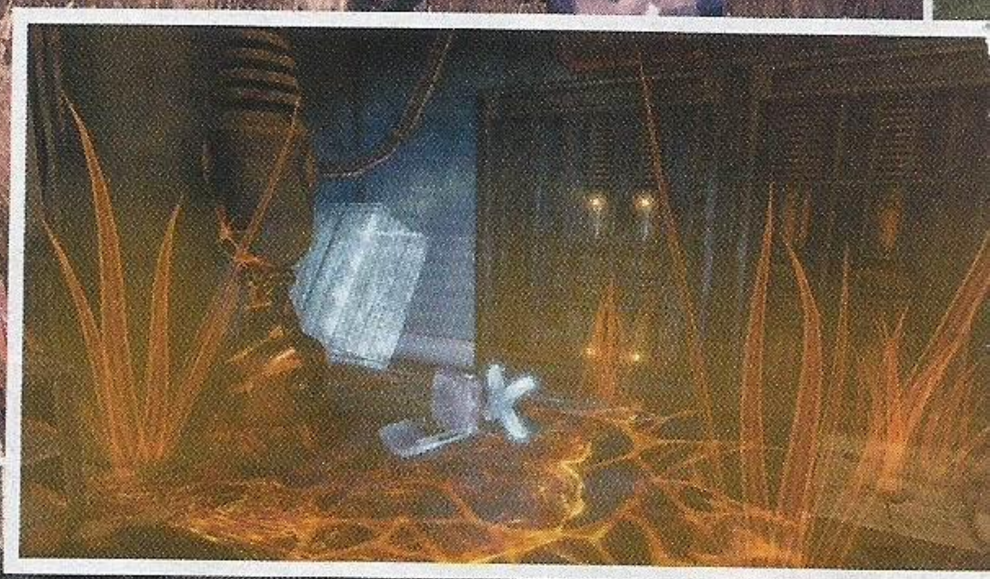
To nie wszystko, co TMD ma do zaoferowania, jeśli graliście w Half-Life 2, na pewno pamiętacie Gravity Gun; broń, która podnosiła i przesuwała przedmioty oraz wrogów. Urządzenie na lewej ręce Nate'a będzie mogło robić to samo, zatrzymując lecące w jego stronę przedmioty poprzez zastopowanie ich linii czasu. W Singularity zabraknie tradycyjnych granatów, ale jedynie dlatego, że Renko może podnieść cokolwiek i tym rzucić – i tak nikt by ich nie używał. Ponadto w grze znajdziemy Deadlocki, małe granaciki zatrzymujące w czasie wszystko w swoim zasięgu. Znakomitym przykładem ich zastosowania jest rozsypujący się budynek, który trzyma się właśnie dzięki Deadlockom. Wystarczy je usunąć, by pogrzebać pod ruinami niczego niespodziewających się Rosjan.

Właściwości TMD czynią z głównego bohatera superherosa, bardzo ciekawe jak autorzy wybrną z tej uliczki, aby gra nie stała się prostą sekwencją przycisków, czego przykład dało ostatnie Prince of Persia. Moc narzędzia do zmiany czasu będzie stopniowo rosnąć i w końcowych fragmentach gry będzie można szybciej zatrzymywać przedmioty, błyskawicznie unieszkodliwiać przeciwników i podnosić coraz większe elementy otoczenia. Rękawica z TMD jest umieszczona na lewej dłoni Renko, więc nic nie przeszkadza mu w trzymaniu w prawicy bardziej konwencjonalnych broni.

KRUCZOCZARNI

Raven Software są fachowcami od strzelanin z perspektywy pierwszej osoby i szeroko pojętych gier akcji. Klimatyczna seria Heretic/Hexen to ich sprawka. To Raveni napisali czwartego Quake'a i są odpowiedzialni za wygrzewowe X-Men Legends. Studio wyrosło z pecetów, ale w odpowiednim momencie przekonało się do konsol. Singularity to ich pierwszy własny projekt od czasów Soldier of Fortune, a jak pamiętamy SoF było grą nad wyraz udaną. Brutalną i krwistą. Raven Software zostało założone przez braci Reffel, którzy do dziś są w składzie studia i na każdym kroku zachwalają swe najnowsze dzieło. Gra nie wygląda na podobną do żadnego z poprzednich tytułów stworzonych przez Kruków, co świadczy tylko o tym, że nadal mają w sobie kreatywną ikrę i potrafią przekonać do własnych idei wydawców. Teraz udało się im zaczarować szefów Activision, najwyraźniej podróże w czasie nadal potrafią elektryzować. Raveni nie dostaliby pieniędzy na świeży projekt, gdyby nie odpowiednia siła przebicia. Singularity to nie przelewki.

□ Do wesela się nie zagoi. Przeniesienie przeciwnika w przyszłość, to niemal natychmiastowa śmierć komórek jego ciała. Na pewno momentalne przeistaczanie się w kupkę kości nie należy do najprzyjemniejszych uczuć.



□ Time Manipulator Device umożliwia zabawę fizyką i przedmiotami jej podlegającymi. Wzbogaca grę, bo bez rękawicy Singularity byłoby jedynie kolejną świetnie zapowiadającą się strzelaniną. TMD rządzi.

W grze nie zabraknie pistoletów, shotgunów i gnatów większego kalibru, a Raveni obiecują, że nie wprowadzą limitu jednocześnie noszonych pukawek, bo kłóciłoby się to z ich wizją gry. Powrót starej szkoły widać także w pomyśle zrezygnowania z regenerującego się paska energii – w Singularity trzeba będzie szukać apteczek, bądź innych przedmiotów przywracających trochę życia.

RISE AND SHINE

Pokaz możliwości zastosowanego w Singularity Unreal Engine 3 doskonale widać na imponującym filmiku prezentującym Renko podnoszącego z dna morza olbrzymi statek. Wszystko rozgrywa się podczas wielkiej nawałnicy, zniszczony transportowiec powoli wyłania się z wody, widać jak w miarę cofania go w czasie naprawiają się kolejne elementy statku. Pęknięte poszycie się zrasta, odbudowują się zawalone kładki, by w końcu odnowiony okręt całkowicie uniósł się nad powierzchnię zalewając pomost, na którym stoi Nate. Takich przerywników ma być multum, a każdy z nich stanowi kolejny udany wpis w przebogatym portfolio silnika Unreal. Olbrzymi wrażenie robią efekty świetlne, a także woda, która wykonaniem nie ustępuje tej z BioShocka. Jasne, że po Killzone 2 mało tytułów potrafi zrobić odpowiednie wrażenie, ale Singularity całkiem nieźle to wychodzi.

Chwali się, że autorzy próbują dać graczom jak najwięcej swobody i nie forsują jedynej słusznej ścieżki, Scenariusz wprawdzie narzuca pewne rozwiązania, których nie można ominąć, ale jak do nich dojść – to domena osoby z padem w ręku. Renko może przemierzyć poziomy sprintem, do minimum ograniczając momenty wystawienia się na ogień, może też stanąć do bezpośredniej walki i po kolei wyrżnąć żołnierzy Armii Czerwonej. Albo skorzystać z TMD i w przeznaczonych do tego miejscach zdobyć dzięki niemu przewagę nad wrogiem. Przemierzanie korytarzy obklejonych plakatami zapisanymi cyrylicą i podobiznami Stalina nadaje Singularity oryginalnego sznytu. Design wygląda ciekawie i dość intrygująco, znakomite oświetlenie dodatkowo nadaje całości kolorytu i podkreśla potęgę silnika.

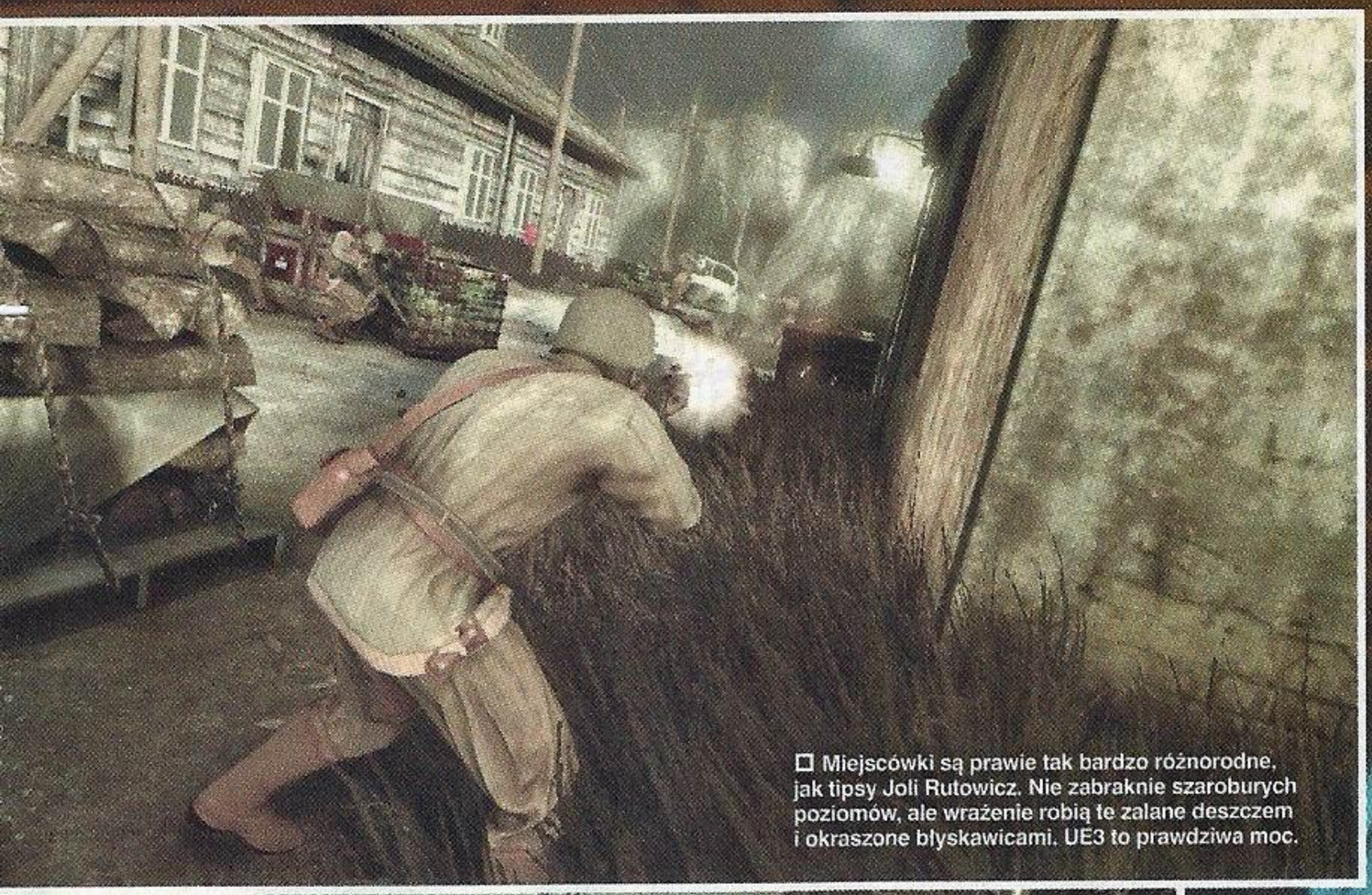
POJAWIĄ SIĘ CO NAJMNIEJ DWA TYPY NIELUDZKICH WROGÓW – WIELKIE PAJĄKOPODOBNE ROBALE ORAZ COŚ W RODZAJU KOKONÓW, NA KTÓRE NATKNĄĆ SIĘ MOŻNA W KORYTARZACH SOWIECKIEJ BAZY

GDY GŁOWA PEŁNA MARZEŃ

Autorzy nie odkrywają jeszcze wszystkich kart i spora część Singularity nadal owiana jest mgłą wojny. Wiadomo, że część zagadek wykorzystujących TMD będzie na czas, bo efekty czynności w przeszłości tylko przez pewien czas mają wpływ na obecne czasy, a potem wszystko wraca do stanu wyjściowego. Pojawią się co najmniej dwa typy nieludzkich wrogów – wielkie pająkopodobne robale oraz coś w rodzaju kokonów, na które natknąć się można w korytarzach sowieckiej bazy. Wyklute z nich stworzenia momentalnie atakują każdego, kto się do nich zbliży, po czym go mutują i zwracają przeciwko niedawnym współtowarzyszom. W jednej ze scenek dwóch radzieckich żołnierzy zbliża się do ściany pokrytej czarną narośla, jeden z nich chce ostrożnie zbadać dziwną

PRZECIWKO PARADOKSOM

Jeszcze nie zdarzyło się, by uniknięto paradoksów czasowych – każdy film i książka poległy. Co więcej, część z nich wręcz bazowała na paradoksie, polegającym na tym, by cofnąć się w czasie i sprawić, by rodzice nigdy się nie poznali. Albo zrobić bardziej drastyczny krok, taki jak bohater „Efektu motyla" w pesymistycznym zakończeniu. Ostatnia spektakularna porażka w temacie podróży w czasie dotyczy „Herosów", bo w trzecim sezonie autorzy przesadzili i chyba sami się we wszystkim pogubili. Na razie dzielnie trzymają się „Zagubieni", ale zobaczymy jak będzie dalej. W Singularity zaczęto od prostego założenia – wszystko, co zmienimy w przeszłości i tak wraca do swojej wyjściowej formy. Rozwalona ściana zacznie się odbudowywać, dlatego trzeba umiejętnie skakać między różnymi epokami i zamiast paradoksu mierzyć się z upływającym czasem. Zobaczymy, czy w praktyce to wypali i nie będzie przekombinowane, ale wyjściowe założenia powinny temu zapobiec. Gracze dadzą radę się w tym wszystkim połapać?



☐ Miejscówki są prawie tak bardzo różnorodne, jak tipsy Joli Rutowicz. Nie zabraknie szaroburych poziomów, ale wrażenie robią te zalane deszczem i okraszone błyskawicami. UE3 to prawdziwa moc.

substancję. W ciągu kilku sekund z kokonu wyłania się Zeks – masywna postać ze świecącymi oczami – i rzuca do gardła najbliższego czerwonoarmisty. Po chwili jego towarzysz nie ma innego wyjścia, jak zabić. Czy raczej to, co z niego zostało.

Przeciwnicy czasem walczą między sobą, więc jeśli wystarczająco się postarać, można spychać radzieckie oddziały w miejsca opanowane przez niebezpieczne stwory, by to one wykonały za nas czarną robotę. Sztuczna Inteligencja także ma znać tę metodę, dlatego trzeba być czujnym i często korzystać z TMD. To nasza jedyna przewaga. Nie zdziwcie się, jeśli Sowieci otoczą Renko i ostrzałem zmuszą go do wycofywania się na tereny opanowane przez Eerie i Zeksów, co zdecydowanie utrudni rozgrywkę i niebotycznie podwyższy poziom trudności. Nawet bez tego gra Ravenów będzie tytułem dla hardkorowców.

Singularity rokuje na pewno lepiej niż najnowszy Wolfenstein (tworzony przez to samo studio developerskie), mimo sporych podobieństw w systemie rozgrywki. Dużo więcej tutaj świeżości, a marka producenta mówi sama za siebie – tym bardziej, że chłopaki zarzekają się, że do własnego IP przykładają się jeszcze mocniej. Graficznie jest wprost kapitalnie, co jest w pewnej mierze zasługą znakomitego silnika. Jednak to manipulowanie czasem sprawia, że warto mieć ten tytuł na oku. Gra nie powinna stać się po prostu „kolejną strzelaniną", przeczucie mówi mi, że będzie co najmniej dobra. Ciekawie opowiedziana historia i TMD przekonały mnie, że jest na co czekać. Szkoda, że nie wiemy jak długo.
//Gonzo

☐ Ulepszony TMD daje wielkie możliwości i dzięki niemu Renko z czasem urośnie w siłę bardzo, że przeciwnicy staną przed nie lada wyzwaniem – jak zatrzymać tę maszynę do zabijania.

W CHWILI, GDY W OBLICZU ŚWIATOWEGO KRYZYSU GOSPODARCZEGO WIELE FIRM KASUJE NOWE PROJEKTY I SKUPIA SIĘ NA TWORZENIU SEQUELI, UBISOFT PRZEDSTAWIA ŚWIEŻĄ, AMBITNĄ GRĘ, KTÓREJ AKCJA TOCZY SIĘ W CHICAGO ZNISZCZONYM PODCZAS WIELKIEGO TRZĘSIENIA ZIEMI

I AM ALIVE

INFO
DEVELOPER: DARKWORKS
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

W poprzednim numerze NEO+ w artykule poświęconym Nintendo Kaxi opisał teorię błękitnego i czerwonego oceanu dotyczącą dwóch filozofii zarabiania pieniędzy. Pasuje ona nie tylko do wojny konsol, ale również do tego, co dzieje się na rynku gier (a także do wielu innych aspektów życia, ale to temat na osobne rozważania). Wciąż bezpiecznym sposobem zarabiania na grach jest wykorzystywanie znanych licencji, a więc również wydawanie kontynuacji. W pewnym momencie może jednak nastąpić przesyt, czego dowodem są kłopoty twórców wyścigów spod znaku Need For Speed oraz niepewny los samej serii, która przez lata była jedną z trzech największych marek Electronic Arts.

Znany tytuł może pomóc w sprzedaży gry, ale branża nie przetrwa długo bez innowacji. Kto mógłby się spodziewać, że po gigantycznym sukcesie dwóch konsol, Sony będzie miało problemy ze sprzedażą trzeciej?

Wydawcy zdają się coraz lepiej rozumieć, że bez inwestycji w nowe tytuły, a więc w poszukiwanie nowych dróg rozwoju i poszerzanie grupy odbiorców, nie mają co myśleć o świetlanej przyszłości. Nie bez powodu doczekaliśmy się takich gier, jak Mirror's Edge, Left 4 Dead, Dead Space, Mass Effect, czy LittleBigPlanet.

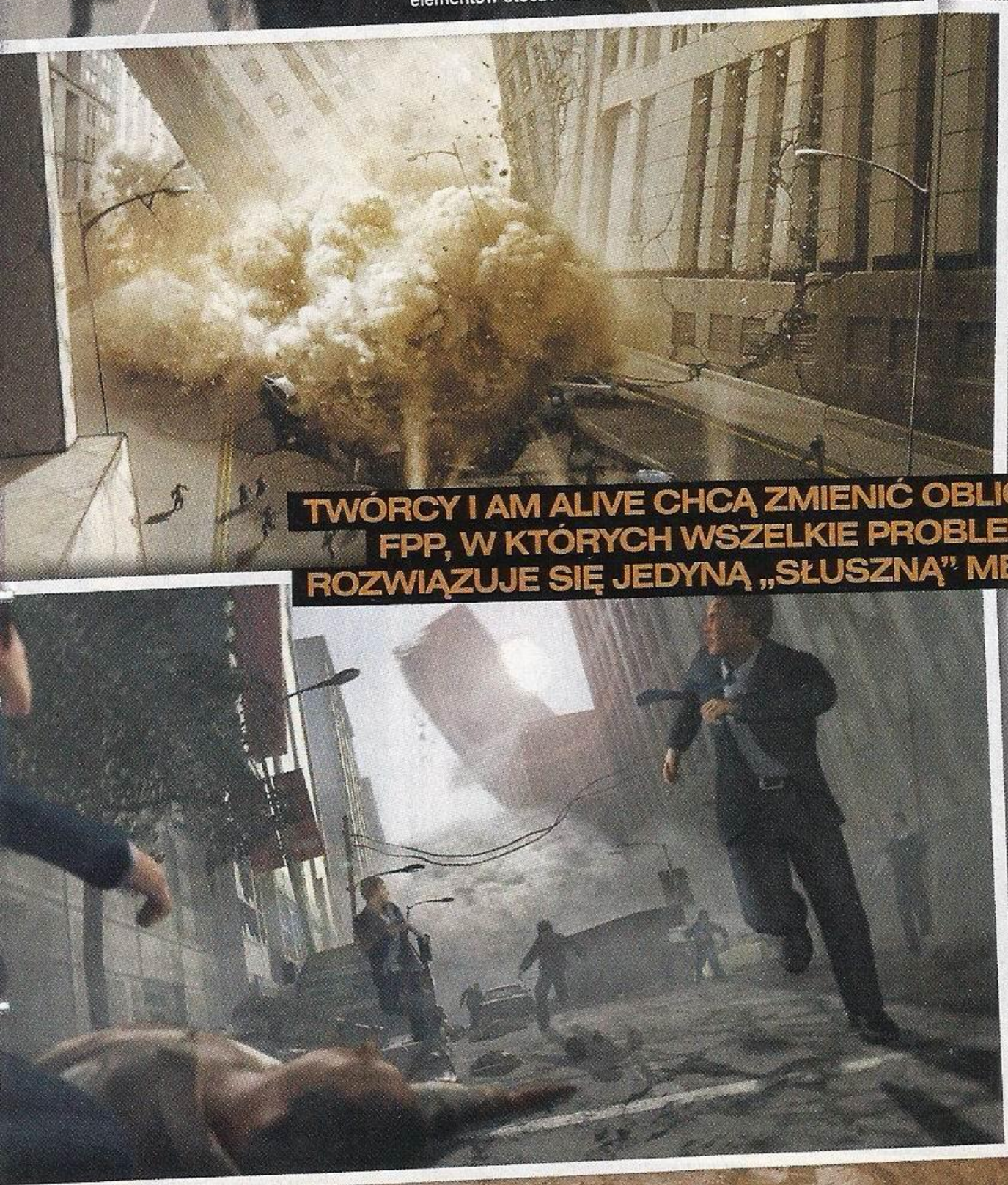
FRANCUZI ROBIĄ TO LEPIEJ?

Od początku obecnej generacji konsol, czyli tak zwanej HD-ery, francuski gigant Ubisoft nie idzie po linii najmniejszego oporu i stara się wydawać sporo nowych gier nie wspomagając się przy tym znanymi licencjami, a jeśli wypuszczają na rynek sequela, próbują go zmieniać, by nie był klonem poprzednich części (wystarczy spojrzeć na to, co stało się z Far Cry i Prince of Persia).

Na Gwiazdkę 2007 roku Ubi przygotowało Assassin's Creed, niedawno zaprezentowało odświeżone przygody Księcia Persji, a teraz, prawdopodobnie na jesień 2009, przygotowuje I Am Alive – grę FPA (first person adventure), która zapowiada się nieprzeciętnie, choć wciąż niewiele o niej wiadomo.

Nie bez powodu wymieniłem te trzy tytuły. Ich autorom przyświecał ten sam cel – stworzyć grę inną od wszystkich, spróbować na nowo zdefiniować gatunek gier akcji, skradanek, czy też platformówek. W historiach Księcia i Altaira zapoznaliśmy się z dziwnym sterowaniem umożliwiającym

■ Jeśli autorzy zdecydują się na otwarty świat gry, I Am Alive stanowić będzie ogromną przeciwwagę dla młócek pokroju Prototype i inFamous. Zamiast ciągłej jatki i supersilnego bohatera – krycie się, kombinowanie, wykorzystywanie elementów otoczenia do walki. Może być ciekawie.



TWÓRCY I AM ALIVE CHCĄ ZMIENIĆ OBLICZE GIER FPP, W KTÓRYCH WSZELKIE PROBLEMY ROZWIĄZUJE SIĘ JEDYNĄ „SŁUSZNĄ" METODĄ – SIŁOWĄ

poruszanie się zarówno w poziomie, jak i pionie; nietypowymi walkami; skradaniem w dzień; otwartym światem dającym dużą dowolność wykonywania zadań, oferującym wiele dróg i sposobów dojścia do celu. A przecież nie można zapomnieć o nieprzeciętnej grafice, a także chęci opowiedzenia ciekawej, możliwie jak najmniej banalnej historii. I Am Alive dumnie kroczy tą samą ścieżką,

JEDEN TAKI DZIEŃ

Bohaterem gry będzie Adam Collins, mieszkaniec Chicago, zwyczajny nikt, którego mieliśmy okazję poznać na krótkim zwiastunie niewiele ponad pół roku temu podczas E3 2008. Ubrany w garnitur, czystą koszulę i krawat prawdopodobnie był w drodze do pracy, albo wracał do niej z przerwy na lunch. Ot, kolejny zwyczajny dzień, jakich wiele w życiu pracownika korporacji. Dokądkolwiek Adam szedł, nigdy nie udało mu się dotrzeć do celu. Nieoczekiwanie potężne trzęsienie ziemi zniszczyło Chicago i wywróciło życie jego mieszkańców do góry nogami. Bohaterowi udało się przeżyć, choć znajdował się bardzo blisko miejsca, gdzie ulica w ułamku sekundy zamieniła się w wielką dziurę, która pochłonęła wiele samochodów. Wieżowce przewróciły się jeden na drugi, woda z pękniętych rur rozlała się po ulicach. Adam przetrwał piekło, ale nie można powiedzieć, że miał szczęście. Jego kłopoty dopiero się zaczęły.

TRUDNE PYTANIA

Ubisoft nie zamierza zdradzać szczegółów fabuły, dzięki czemu już teraz możemy poczuć się trochę jak ludzie, którym udało się przeżyć katastrofę – niczym oszołomieni mieszkańcy Chicago zdajemy pytania, na które nikt nie udziela odpowiedzi. Jak to się stało, że nikt nie przewidział tej masakry? Co wywołało tak ogromne trzęsienie ziemi? Czy brak reakcji ze strony władz i oczekiwanie na pomoc, która nie nadchodzi, sugeruje, że mamy do czynienia ze spiskiem? Być może komuś przyjdzie do głowy, że to sprawka kosmitów, lub potwora rodem z filmu „Cloverfield". A może wojsko przetestowało na cywilach działanie supertajnej broni?

Długo nie poznamy rozwiązania zagadki, ale samo trzęsienie ziemi wcale nie będzie aż tak ważne, jak mogłoby się wydawać. I Am Alive nie zamierza kopiować japońskiej serii Disaster Report, u nas zwanego „z deszczu pod rynnę", gdzie chodzi o to, żeby przetrwać serię nieszczęśliwych wypadków i uciec ze zniszczonego miasta. W grze studia Darkworks klęska żywiołowa ma stanowić wyłącznie tło.

Zupełnie jak w filmach, trzęsienia ziemi, powodzie, inwazje z kosmosu, wojny nuklearne, czy inne mniej lub bardziej prawdopodobne wydarzenia niemal doprowadzają do końca świata takiego, jaki znamy i zmuszają bohaterów do przystosowania się do nowych warunków. Wystarczy spojrzeć na takie tytuły jak „Pojutrze", „Jestem Legendą", „Wojna Światów", „Mad Max", „Wodny Świat" czy „Cloverfield", a jeśli chodzi o gry, na przykład na Fallout. Najważniejsze nie jest w nich to, co się stało ani co było tego przyczyną. Chodzi o to, by pokazać jak ludzie radzą sobie w ekstremalnych warunkach, czy potrafią się do nich dostosować. Ich twórcy zadają proste pytania: czy w chaosie i kryzysie, prawa oraz normy, do których przyzwyczaiła nas cywilizacja, zdają egzamin? Jak w takich sytuacjach sprawdza się zachodni model wartości i co dzieje się z ludźmi, gdy nad zdrowym rozsądkiem górę biorą pierwotne instynkty? Te same pytania chcą zadać autorzy I Am Alive, mocno zainspirowani wyżej wymienionymi filmami, jak również niesamowicie popularnym serialem „Zagubieni".

RAPORT: I AM ALIVE

KOBIECE MOCE

Adam nie podejmie próby samotnego przetrwania w ruinach Chicago. Nawiąże kontakt z kilkoma osobami, którym pomoże szukać ocalałych i ratować rannych. Trzy kluczowe postacie, to były kapitan straży pożarnej Peter, eks-żołnierz Virgil oraz młoda pani doktor Riley pragnąca uratować jak najwięcej ludzi. Od nich bohater przyjmie kolejne zlecenia. Może to być sprawdzenie plotki o rannych uwięzionych w jakimś budynku, czy zdobycie narzędzi chirurgicznych niezbędnych do przeprowadzenia operacji. NPC podzielą się również przemyśleniami i zasłyszanymi plotkami na temat tego, co wydarzyło się w mieście. Oby tylko ich rola nie została sprowadzona do dawania nowych zleceń, jak w grach jRPG, czy Far Cry 2. Życzylibyśmy sobie rozbudowanej fabuły, przenikających się wątków i systemu rodem z Mass Effecta czy Fable, gdzie podjęte decyzje wpływają na dalszy rozwój wydarzeń i postrzeganie bohatera przez napotkane postacie.

Autorzy I Am Alive postarają się pokazać mroczną stronę ludzkiej psychiki. Adam szybko przekona się, że największego niebezpieczeństwa w zniszczonym mieście wcale nie stanowią grożące zawaleniem ruiny, ani też na przykład otwarte studzienki kanalizacyjne, których nie widać na pierwszy rzut oka na zalanej ulicy. Największym zagrożeniem będą mieszkańcy Chicago.

MYŚLENIE NIE BOLI

Collins nie wygląda na herosa, mistrza kung-fu, czy zaprawionego w bojach weterana wojennego. Gdy stanie oko w oko z groźną bandą, będzie miał kilka sekund na wykombinowanie jak wyjść z opresji bez szwanku. Rzucenie się na zbirów z pięściami nie brzmi jak dobry pomysł, ale na przykład jeśli akurat w pobliżu znajdzie się druga ekipa bandytów, być może bohaterowi uda się zachęcić ich, by starli się z jego prześladowcami.

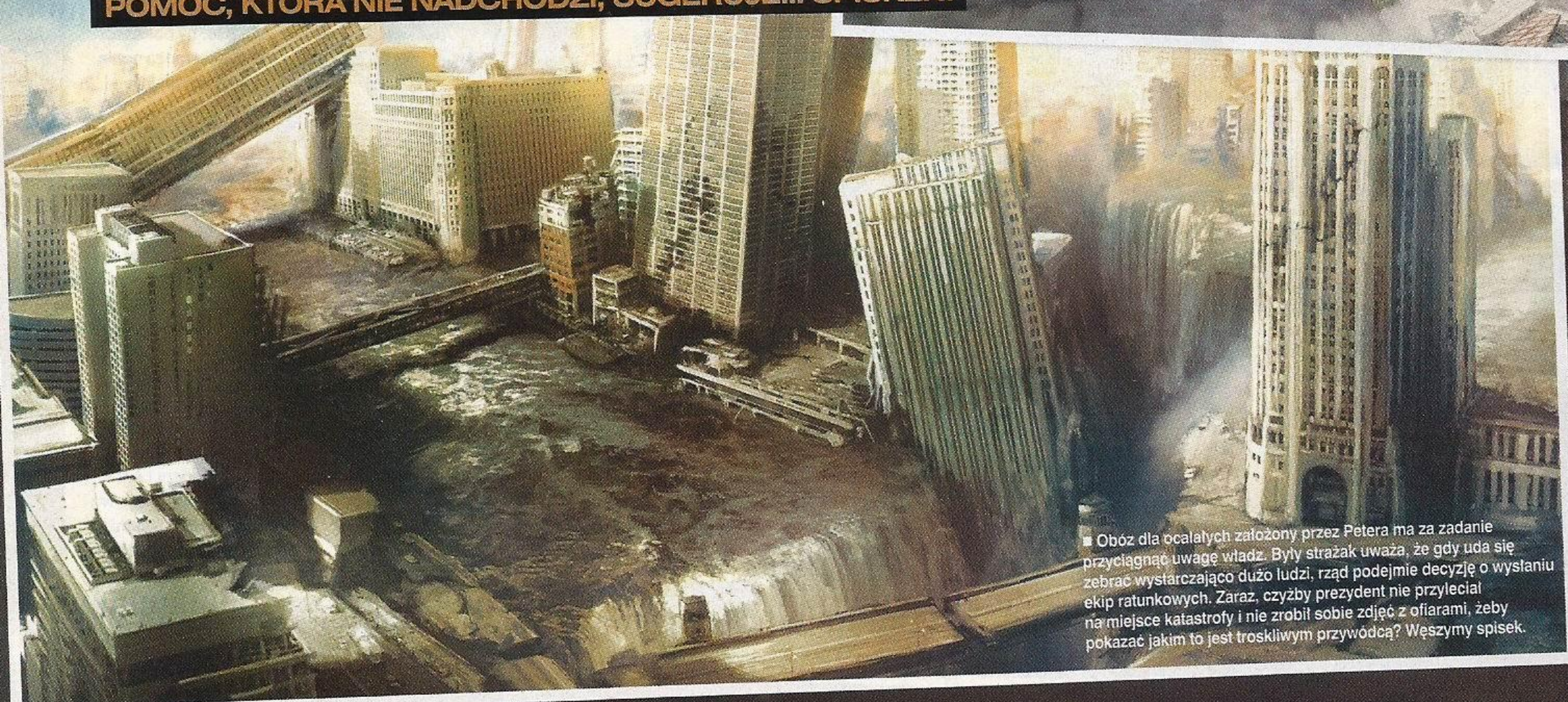
Dobrym pomysłem będzie wykorzystanie otoczenia do pokonania przeciwników. Na wspomnianym zwiastunie z E3 jest scena, w których napastnicy w końcu osaczyli Adama w opuszczonym budynku. Trzech na jednego? Opór był daremny, nie pozostało nic innego jak oddać im butelkę z wodą. Bohater jednak okazał się na tyle cwany, że rzucił butelkę na szklaną powierzchnię, która z daleka wydawała się zwykłą podłogą. Dalsze wydarzenia łatwo przewidzieć – oprawcy bez namysłu rzucili się na swoją zdobycz, szkło pękło pod ich ciężarem i runęli w przepaść.

Twórcy I Am Alive chcą zmienić oblicze gier FPP, w których wszelkie problemy rozwiązuje się jedyną „słuszną" metodą – siłową. Nie oznacza to, że nie będzie można skorzystać z broni. Pytanie tylko gdzie jej szukać i skąd wziąć do niej amunicję. Znalezienie naładowanego gnata ma graniczyć z cudem, ale z drugiej strony nic nie stanie na przeszkodzie, żeby wziąć przeciwnika na muszkę i go postraszyć. Normalny człowiek nie zrobiłby nieodpowiedniego kroku, gdyby zobaczył wycelowaną w siebie broń. A co jeśli napastnik nie będzie normalny? Wtedy spróbuje się ukryć, zajść z flanki i zaatakować z bliska. Być może nawet sam dobędzie broni.

PARKOUR W RUINACH

Niestety, autorzy nie zdradzają, co się stanie, gdy Adam zostanie postrzelony. Czy uratuje go pani doktor Riley? Skąd weźmie leki? Teoretycznie w tak wielkim amerykańskim mieście, jak Chicago, powinno być wszystkiego pod dostatkiem, ale po klęsce znalezienie przydatnych przedmiotów będzie prawdziwym wyzwaniem.

CO WYWOŁAŁO TAK OGROMNE TRZĘSIENIE ZIEMI? CZY BRAK REAKCJI ZE STRONY WŁADZ I OCZEKIWANIE NA POMOC, KTÓRA NIE NADCHODZI, SUGERUJE... SPISKEK?



■ Obóz dla ocalałych założony przez Petera ma za zadanie przyciągnąć uwagę władz. Były strażak uważa, że gdy uda się zebrać wystarczająco dużo ludzi, rząd podejmie decyzję o wysłaniu ekip ratunkowych. Zaraz, czyżby prezydent nie przyleciał na miejsce katastrofy i nie zrobił sobie zdjęć z ofiarami, żeby pokazać jakim to jest troskliwym przywódcą? Węszymy spisek.

■ Skradanie się, pozostawanie przez długi czas w ukryciu, szukanie drogi do celu... Czy tego nie było w Far Cry 2? Dopóki nie ma konkretnych informacji o systemie rozgrywki, możemy tylko zgadywać z jakich gier autorzy I Am Alive czerpią inspirację. Na pewno nie zastosują systemu przyspieszania czasu – akcja gry będzie toczyć się w ciągu zaledwie kilku dni.

Co robi zwykły człowiek, gdy zostaje zaatakowany? Bierze nogi za pas i ucieka tak szybko, że sam nie jest w stanie w to uwierzyć. Kolejną zagadką pozostaje projekt świata gry i kolejnych „poziomów". Czy podobnie jak w ostatnich hitach Ubisoftu, autorzy gry postawią na otwarty świat? Po Assassin's Creed i Prince of Persia ciężko przypuszczać, że Francuzi zechcą powrócić do tworzenia liniowych pozycji. Wydawca odważnie stawia duże kroki naprzód próbując na nowo zdefiniować niektóre gatunki i określić ich nowe granice.

Nie trzeba mieć specjalnie wybujałej fantazji, by wyobrazić sobie, jak I Am Alive mogłoby wyglądać, gdyby ekipa Darkworks zechciała zaadaptować system poruszania z Mirror's Edge. W zniszczonym mieście musi być mnóstwo okazji, żeby się wspinać, skakać i biegać. Adam co prawda nie zostanie mistrzem parkouru w kilka dni, ale chodzenie w jednej płaszczyźnie w określonym kierunku nie jest czymś, czego dziś oczekiwalibyśmy po grze Ubisoftu.

NAGA BROŃ

Rok 2009 zapowiada się niezwykle interesująco dla miłośników dobrych historii. Do zacnego grona Heavy Rain, Alan Wake oraz Bioshock 2 dołączy ciekawie zapowiadający się I Am Alive. Fabuła i atmosfera będą najważniejszymi elementami gry. Szykuje się wyborny survival-thriller (nie horror, bo nie pojawią się żadne zombiaki ani inne zmutowane potwory) przywodzący na myśl genialnego Bioshocka. Oba tytuły połączy coś więcej, niż akcja ukazana z perspektywy pierwszej osoby. W obu znajdziemy zniszczony świat, ludzi walczących o przetrwanie i zabijających się o przedmioty niezbędne do przeżycia, a także atmosferę grozy i nieustannego zagrożenia. A skoro Bioshock okazał się tak niesamowitym, zupełnie niespodziewanym sukcesem, że wydawca mówi już nie o dwóch kontynuacjach, a pięciu, Ubisoft może próbować zarobić na sprawdzonej formule. Dla nas to dobra wiadomość, nie mielibyśmy nic przeciwko temu, gdyby ukazywało się więcej gier podobnych do dzieła Kena Levine i jego ekipy.

Na koniec mamy dla Was odpowiedź na jedno ważne pytanie. Dlaczego Adam nie spróbuje wydostać się z miasta? Po co będzie bawił się w ratowanie ludzi i narażanie własnego życia? Oczywiście, że nie z dobroci serca. Pozostanie, by odszukać swoją ukochaną Alice, choć tak naprawdę nie wiadomo, czy przeżyła trzęsienie ziemi, a nawet jeśli tak, to czy przypadkiem nie opuściła miasta w pierwszych godzinach po tragedii. Na odpowiedzi na te i wiele innych pytań będziemy musieli niestety trochę poczekać. Nie ma szans, by gra ukazała się wcześniej niż jesienią. Pozostaje więc uzbroić się w cierpliwość i mieć nadzieję, że autorom uda się ogarnąć projekt i nie zmarnują potencjału, bo ten wydaje się być ogromny.

//Mielu

FAKTY vs. MITY

Wiele twórców gier chciałoby, żeby w pierwszej zapowiedzi ich dzieła padły takie nazwy jak Bioshock, Assassin's Creed, Prince of Persia, Fallout, „LOST", „Jestem Legendą", „Cloverfield", oraz „Pojutrze". Jak się nie przedstawia konkretnych informacji, pozostawia się dużo miejsca na domysły, a przy takiej niecodziennej grze, jak I Am Alive, bardzo łatwo puścić wodze fantazji i nakręcić wokół niej hype. A skoro już o hype'owaniu mowa, warto byłoby wyjaśnić, kto w ogóle tworzy grę. Długo mówiło się, że jest to kolejny projekt Jade Raymond (Assassin's Creed), choć już w czerwcu ubiegłego roku Ubisoft zdementował tę plotkę. Nikt im nie uwierzył. To właśnie siła internetu, gdzie niesprawdzone informacje szybko stają się faktami. Nad grą pracują ludzie, którzy w 2001 roku zrobili całkiem udane Alone in the Dark: The New Nightmare, a cztery lata później dostarczyli niezłe Cold Fear. Na survival-horrorach i budowaniu mocnego klimatu znają się więc całkiem nieźle. Ponadto w ekipie znaleźli się „weterani" Ubi – senior producent pracował na przykład przy Far Cry i Prince of Persia: The Two Thrones.

JAK BYŁO Z TĄ PRZEMOCĄ W GRACH

czyli krótka historia przemocy w grach

OD ZARANIA DZIEJÓW, A WŁAŚCIWIE OD JAKICHŚ TRZECH DEKAD, GRY VIDEO SĄ OSKARŻANE O PROPAGOWANIE PRZEMOCY I EPATOWANIE MŁODZIEŻY NIEUZASADNIONĄ BRUTALNOŚCIĄ. OSKARŻENIA TE NIE SĄ MOŻE WERBALIZOWANE (ZWŁASZCZA W MEDIACH) PRZESADNIE CZĘSTO, ZA TO Z IMPONUJĄCĄ REGULARNOŚCIĄ I, ZAZWYCZAJ, DUŻĄ SIŁĄ PRZEBICIA

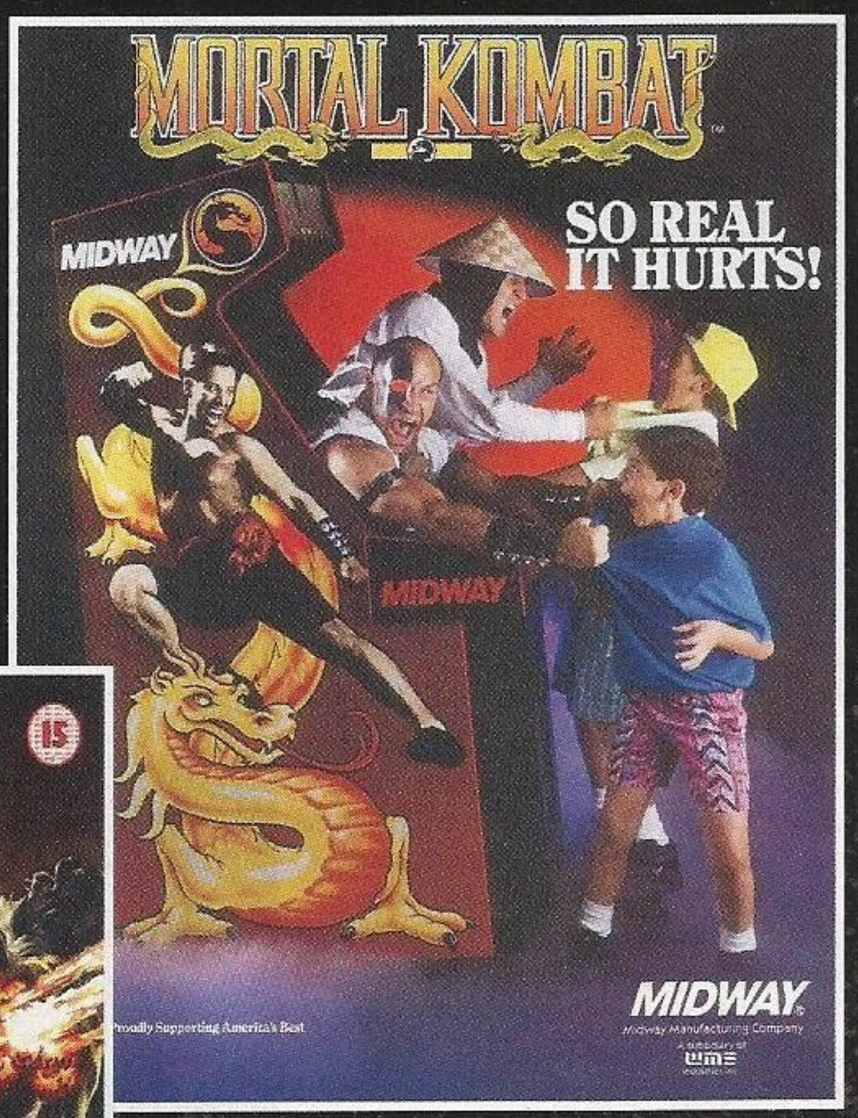
Jak to jednak jest z tą ekranową brutalnością? Co uchodziło za skrajne epatowanie okrucieństwem w latach osiemdziesiątych, a co przeraża obrońców moralności dziś? Od razu wyjaśnię, że niniejszy artykuł nie ma na celu rozstrzygnięcia powtarzanego do mdłości pytania „Czy brutalne gry negatywnie wpływają na psychikę?". Nie ma być też głosem w dyskusji na temat cenzury. Na powyższe tematy powiedziane chyba już wszystko, co było do powiedzenia, później zaś kilkakrotnie powtórzono, zazwyczaj w głupszej formie. Ponieważ więc nie czuję się na siłach pouczać rzeszy psychologów, powtarzać banałów w rodzaju „wszystko zależy od wychowania" ani w ogóle dokładać kolejnej porcji bełkotu do tej umiarkowanie konstruktywnej debaty, ograniczę się do krótkiego rysu historycznego krzywdzenia pikselowych ludków za pomocą joysticka, joypada bądź klawiatury.

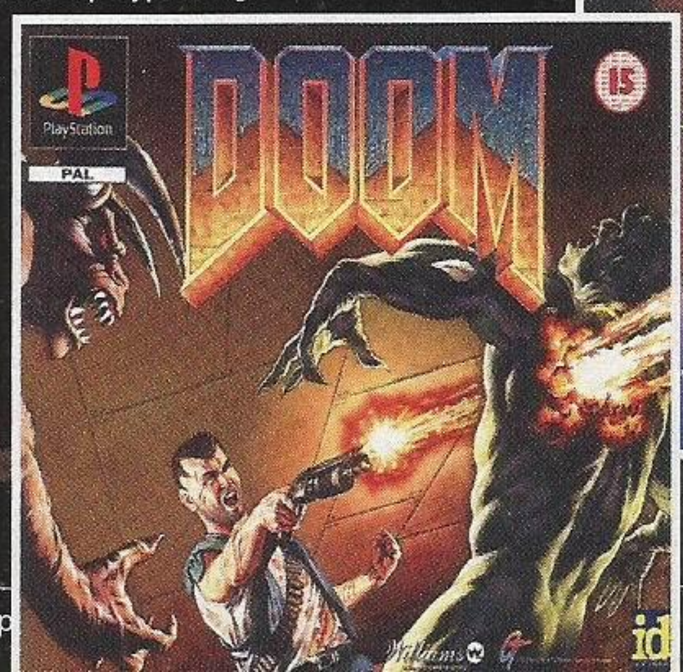
JAK TO DRZEWIEJ SIĘ MORDOWAŁO

Być może nie pierwszym, ale na pewno najbardziej w owych czasach kontrowersyjnym przykładem wirtualnej brutalności była gra Death Race, powstała w 1976 roku na podstawie kultowego filmu Paula Bartela „Death Race 2000" (który, skądinąd, serdecznie polecam). Automat, na którym hulała owa produkcja, wyposażony był w kierownicę, mającą zapewne zintensyfikować wrażenia płynące z gry. Rzecz wyglądała tak, jak zapewne się domyślacie mogła wyglądać gra z lat 70. Czyli, delikatnie ujmując, umownie. A jednak te kilka pikseli na krzyż wywołało autentyczny szok. Jaka inna mogła być reakcja na grę video, w której przejeżdżało się biegające po ekranie postacie? Co prawda według oficjalnej legendy miały to być „gremliny", jednak prostota grafiki sprawiała, że równie dobrze mogły to być uproszczone sylwetki ludzkie. Nawiasem mówiąc, to ciekawy przykład jak ograniczenia grafiki mogą zaowocować większą sugestywnością. Dziesięć-piętnaście lat później gremliny wyglądałyby jak gremliny i pewnie obyłoby się bez większego skandalu. Inna sprawa, że intencje autorów były pod tym względem jednoznaczne – gra w wersji testowej nosiła tytuł Pedestrian, czyli po ludzku „przechodzień".

Ważnym faktem związanym z Death Race jest to, iż po rozpętanej medialnej nagonce sprzedaż gry znacznie wzrosła. Dało to jasny sygnał innym producentom, że także w przypadku gier video nie ma czegoś takiego, jak zła prasa. Tudzież jeszcze prościej: przemoc się sprzedaje. Wypada bowiem wspomnieć, że przejeżdżanie przechodniów w Death Race nie było opcją ani skutkiem ubocznym rozgrywki – było celem samym w sobie i jedynym źródłem zdobywania punktów. Pod względem tego jak nie-edukacyjny, a dla wielu po prostu zboczony, był to tytuł, Death Race okazał się prawdziwym precedensem. Autorzy bulwersującej gry bynajmniej nie zostali zresztą uciszeni – w latach osiemdziesiątych zaatakowali grą o równie dyskusyjnej tematyce. Chiller – bo tak się owa gra zwała – był strzelanką, można rzec – typowym „celowniczkiem". Mniej typowe było strzelanie do przykutych do różnorakich narzędzi tortur ludzi, przy czym za każde kolejne okaleczenie ofiary gra oczywiście przyznawała punkty. Biorąc pod uwagę, że oprawa – jak to w latach osiemdziesiątych – prezentowała się dużo bardziej sugestywnie niż w produkcji z 1976 roku, tym razem wciskanie kitu o „gremlinach" nie miało szansy się powieść. W rezultacie Chiller dostał wilczy bilet w Wielkiej Brytanii, a niektórzy do dziś uważają go za najbardziej deprawującą grę wszech czasów.

■ DEATH RACE Trudno uwierzyć, że te zbitki pikseli mogły zapoczątkować dyskusję na temat przemocy w grach video.



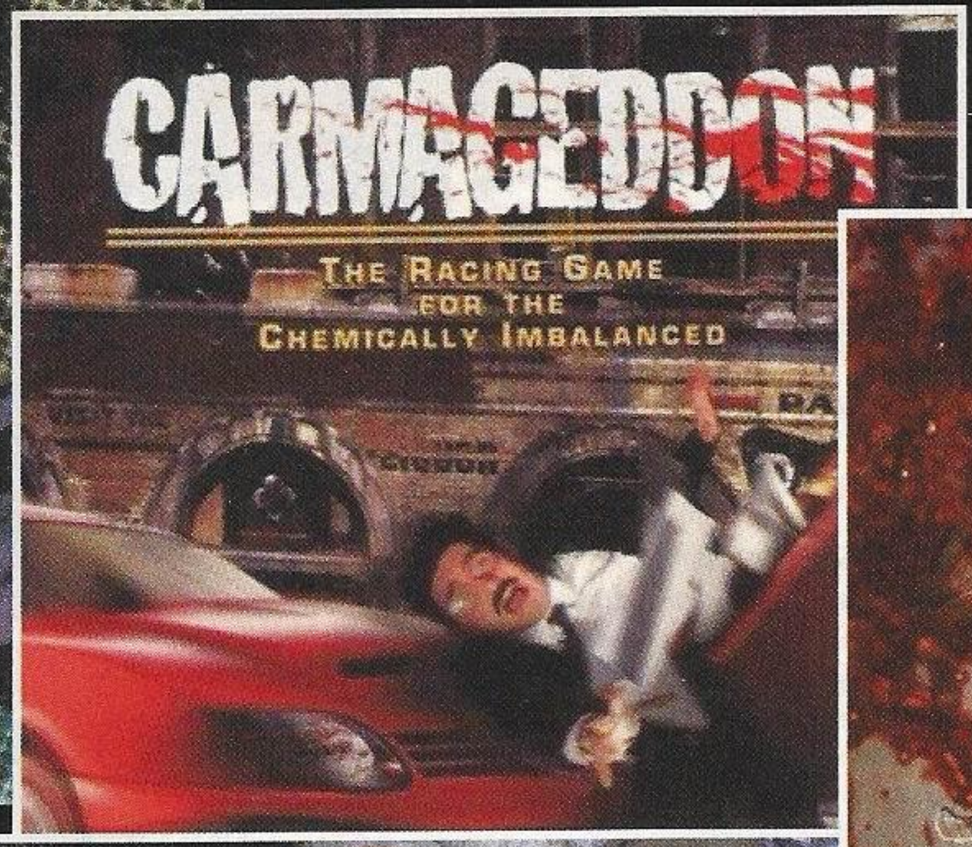


■ DOOM I MORTAL KOMBAT To właśnie od nich zaczęła się trwająca do dziś nagonka mediów na gry. I nic nie wskazuje, by miała się skończyć.

Dekada tapirowanych fryzur i „Policjantów z Miami" zrodziła oczywiście wiele innych gier zawierających drastyczne sceny. W większości przypadków przemoc była w nich w jakiś sposób uzasadniona i nie sprowadzała się tylko do katowania pojawiających się na ekranie postaci dla czystej frajdy. Ot, ukazały się adaptacje horrorów, w rodzaju „Teksańskiej masakry piłą łańcuchową" czy „Halloween". W tym jednak wypadku, pomijając umowność grafiki, sama tematyka oryginałów poniekąd rozgrzeszała twórców w oczach wojujących moralistów. W takim Barbarianie, mieliśmy natomiast do czynienia z pojedynkami na śmierć i życie dwóch umięśnionych troglodytów – trudno więc było się dziwić, że od czasu do czasu dochodziło do efektownej (jak na C-64) dekapitacji i potoczenia się pikselowatej głowy na klepisko. Prawdziwy szok miał dopiero nadejść. I objawił się w dwóch formach na początku lat 90. A na imię im było...

ZGUBA I SMOK

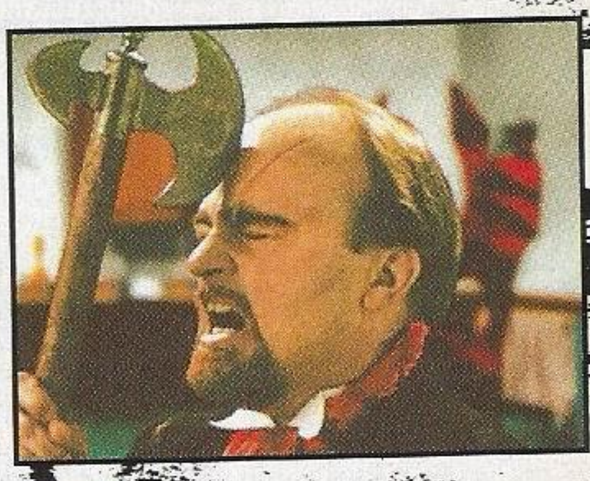
Doom i Mortal Kombat – dwie nazwy, które spędzały sen z powiek psychologom i obrońcom moralności w pierwszej połowie lat 90. Niespotykana wcześniej jakość



■ CARMAGEDDON, MANHUNT, F.E.A.R. 2 – krew w nich leje się często i gęsto; ta ze S.T.R.A.C.H.U. jest bardzo efektowna.

PRZEMOC FMV

W latach dziewięćdziesiątych, wraz z rozwojem technologii CD-ROM, pojawił się trend w grach, znany jako interaktywne filmy. Pojemność CD pozwoliła umieszczać w grach filmiki nakręcone z udziałem żywych aktorów, co – jak łatwo się domyślić – wykorzystali także twórcy pragnący zaszokować swą publiczność. Taką próbą zaszokowania była chociażby słynna Phantasmagoria, zawierająca fotorealistyczne (powiedzmy) sceny tortur i „gwałtu" w ubraniu. Jeszcze dalej poszedł Harvester – przygodówka z digitalizowaną grafiką, która wsławiła się bardzo wysokim stężeniem obrzydliwości i dosadnie ukazanej brutalności – także w stosunku do dzieci, a nawet niemowląt. Dziś paskudnie skompresowane filmiki z nienajlepiej wklejonymi efektami specjalnymi wyglądają raczej groteskowo niż szokująco, ale w 1996 roku gra miała prawo odpychać.



grafiki pozwoliła autorom zaszaleć w kwestii ukazywanej na ekranie przemocy. Pierwszy tytuł zasłynął jako nieprzerwana jatka, z zarzynaniem przeciwników piłą łańcuchową, tudzież szatkowaniem ich ogniem z miniguna, wszystko to zaś podane w jakże podbijającej immersję perspektywie pierwszoosobowej i przyprawione szczyptą satanizmu, w postaci nabitych na pal grzeszników i przyozdobionych flakami pentagramów robiących za scenografię. W roku 1993 Doom naprawdę szokował. Nawet pomimo, iż wcześniejszy Wolfenstein 3D też nie uchodził za grzecznego chłopczyka, nic nie mogło się równać z intensywnością i nihilistyczną atmosferą produkcji id Software. Autorzy zresztą nigdy nie ukrywali, że ich celem było zrobienie gry tak krwawej i obrazoburczej, jak się dało. Czy był to zamysł – z braku lepszego słowa – artystyczny, czy też wykalkulowany skok na kasę? To już niech pozostanie ich słodką tajemnicą.

Drugi z obrazoburczego duetu, czyli Mortal Kombat, zaprezentował zupełnie nowe podejście do mordobić. W przeciwieństwie do kreskówkowego wyglądu Street Fightera, MK zaoferował digitalizowaną grafikę, która sprawiła, że okładający się po ryjach wojownicy wyglądali tak realistycznie, jak nigdy wcześniej. Do tego dochodziły hektolitry czerwonej farby wylewające się z zawodników po każdym ciosie, no i danie główne – wyskakujący po skończonej walce napis „Finish Him", zwiastujący... Sami wiecie co. Dziś krwawe wykończenia przeciwnika, zwane pociesznie „fatalami" lub „finisherami" to nic odkrywczego, jednak Mortal był w tym względzie pierwszy i robił piorunujące wrażenie. Do dziś pamiętam szok, gdy na komputerze u kuzyna po raz pierwszy ujrzałem Kano wyrywającego serce i Sub-Zero pozbawiającego przeciwnika głowy i kręgosłupa. Tak dobitnie oddanej na ekranie przemocy wcześniej zwyczajnie się nie widywało. Dziś Smocza Seria ma za sobą wiele lat wzlotów i upadków, na zawsze jednak zapisze się w pamięci graczy jako jeden z najbardziej krwawych tytułów w historii gier.

DO DZIŚ PAMIĘTAM SZOK, GDY NA KOMPUTERZE U KUZYNA PO RAZ PIERWSZY UJRZAŁEM KANO WYRYWAJĄCEGO SERCE I SUB-ZERO POZBAWIAJĄCEGO PRZECIWNIKA GŁOWY I KRĘGOSŁUPA

Zarówno Doom jak i MK odniosły, jak zapewne wiecie, kolosalny sukces. Nie dziwota więc, że zapoczątkowały prawdziwą powódź klonów i naśladowców, pragnących ów sukces powtórzyć. Gry zainspirowane wielką dwójką bywały lepsze (Duke Nukem, Killer Instinct), lub gorsze (Rise of the Triad, Expect No Mercy). W przypadku tych nieudanych, ich twórcy zazwyczaj zapominali, że efektowna przemoc i zalewająca ekran jucha były w przypadku Dooma i Mortala tylko mięsożernym kwiatkiem do kożucha – najważniejszy dla ich sukcesu był fakt, iż były to po prostu świetne, niezwykle grywalne i dostarczające masę zabawy gry. Co stanowiło ładną lekcję na temat tworzenia gier jako takiego.

Niektórym z naśladowców udało się natomiast wywołać równie duże kontrowersje, co pierwowzorom. Dobrym przykładem jest choćby (całkiem dobry, zresztą) Blood – FPS w klimatach okultystycznych, który wsławił się nie tylko dużą ilością krwi zalewającej ekran, lecz także wielce oryginalnym arsenałem, obejmującym między innymi kombinację „szpreja" i zapalniczki, a także zardzewiałe widły. Obrazki z widłami obiegły wkrótce magazyny kolorowe i dzienniki telewizyjne także w Polsce, robiąc niemałą karierę w reportażach z cyklu „gry komputerowe kazały mi zabić babcię". Drugim, równie popularnym wytykadłem dla niewydarzonych dziennikarzy stała się gra bezpośrednio zainspirowana wcześniejszym bohaterem tego artykułu, czyli Death Race. Mowa oczywiście o Carmageddon – racerze, w którym za rozsmarowanych na asfalcie przechodniów gracz nagradzany był punktami. Premiowany był także styl i liczba potrąconych pod rząd ludzików. Gra oczywiście aż prosiła się

POCZTYLION

Czasem gra powstaje z czystej chęci narobienia szumu w mediach i wkurzenia paru osób publicznych. Taką grą był Postal – gra pozwalająca wcielić się w „zwykłego" kolesia, który po wyjątkowo nieudanym dniu postanowił odreagować poprzez wystrzelanie z kałacha jak największej liczby przypadkowych przechodniów. Pierwsza część gry była prostą strzelanką 2D z rysowaną grafiką, druga przeskoczyła w perspektywę pierwszej osoby i dodała atrakcje w stylu możliwości oddania moczu na ofiarę. Powstająca właśnie trzecia część, zgodnie z najnowszymi trendami, przerzuci kamerę za plecy psychopatycznego bohatera i zawierać ma gościnne występy znanych osobistości, w tym kilku króliczków Playboya. Ponoć sam Uwe B. pojawi się na gościnnych występach. Wprost nie możemy się doczekać.

o ukrzyżowanie przez media, ale zapewne w dużej mierze dzięki nagonce, jaką na nią urządzono, zdobyła sobie wielką popularność i doczekała się dwóch sequeli. Uczciwie trzeba przyznać, że nawet pomijając krwawą otoczkę, Carmageddon nie był złą grą. Miał świetny jak na owe czasy silnik fizyczny, realistyczny system uszkodzeń samochodów i wielkie, nieliniowe obszary, po których ścigała się banda szaleńców. W dodatku, przejeżdżanie ludzi nie było jedynym sposobem na wygraną – można było także zwyczajnie dojechać jako pierwszy do mety lub zdezelować pojazdy przeciwników.

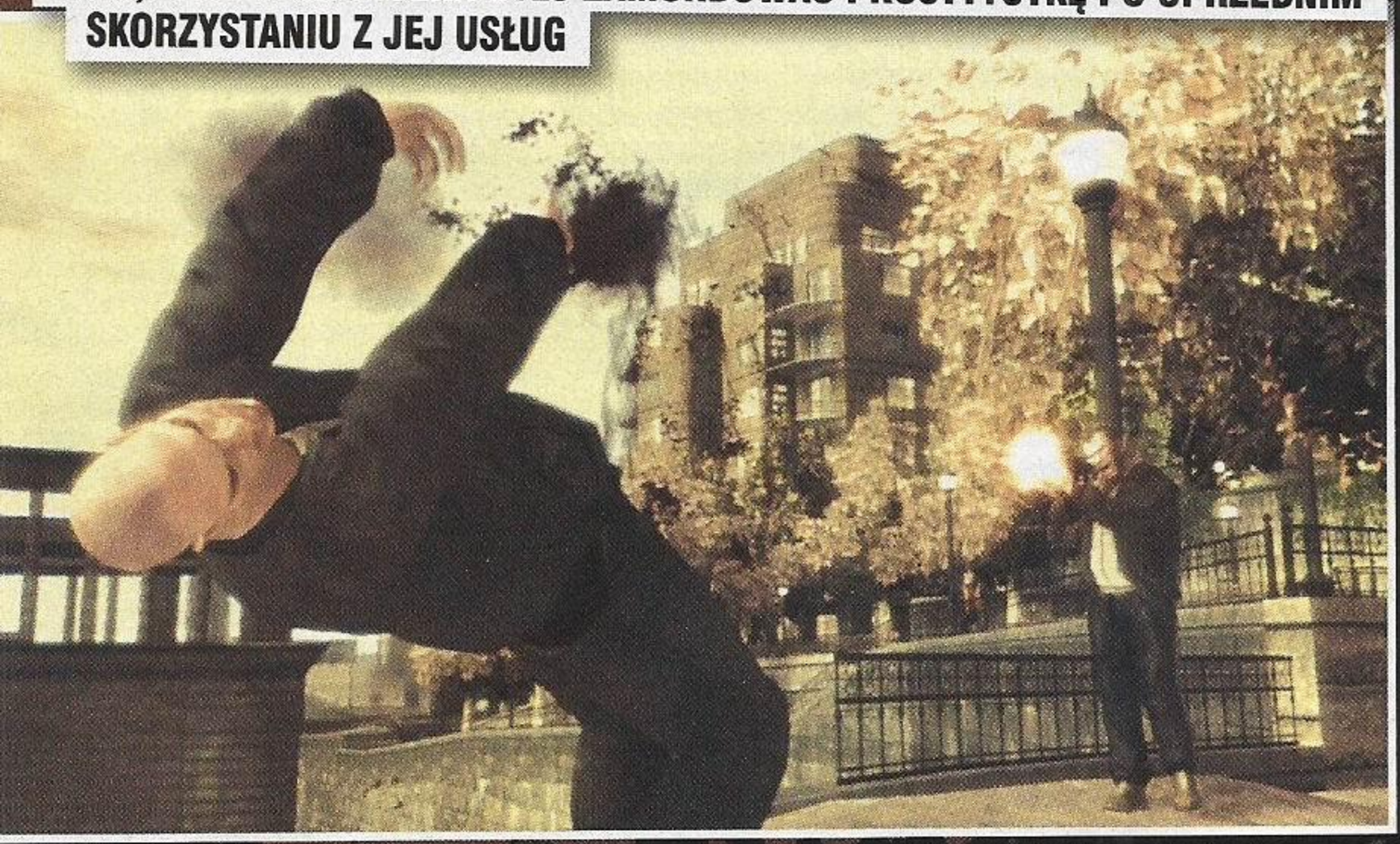
To jednak były detale, na które przejęci swą misją dziennikarze nie zwracali uwagi. Sprzedaż Carmageddon została zakazana w kilku krajach (np. w Brazylii), w Anglii ukazać musiała się wersja ocenzurowana (z zieloną krwią), zaś w Niemczech przechodniów zastąpiono robotami czy innymi potworkami, słusznie uznając rozjeżdżanie ich za bardziej humanitarne.

MAKABRA 2000

Kontrowersje związane z przemocą w grach nie ustały bynajmniej w XXI wieku. Serią, która chyba w największym stopniu dała się we znaki samozwańczym cenzorom, było znane i lubiane Grand Theft Auto. Po prawdzie, kontrowersje owe nie zaczęły się przy okazji premiery trzeciej (pierwszej trójwymiarowej) części gry, bowiem już pierwsze GTA miało z tej okazji problemy – pomimo dużej umowności grafiki, gra została uznana za zbyt brutalną w niektórych krajach. Po ukazaniu się GTA3, głosy o brutalności w grach zabrzmiały ze zdwojoną siłą, przy czym – co ciekawe – największe chyba kontrowersje wzbudził fakt, że w grze można było zamordować prostytutkę po uprzednim skorzystaniu z jej usług. Szczególną troskę o tę akurat grupę zawodową wyraził choćby znany aktor Michael Madsen, dodając że nie pisałby się na wystąpienie w grze, gdyby wiedział, że pozwala ona na takie rzeczy. Dla przyzwoitości dodać należy, że firma Rockstar nigdy nie wzbraniała się przed wzbudzaniem kontrowersji, a czasami wręcz podjudzała opinię publiczną, czego dowiódł przypadek Maxa Clifforda, z premedytacją podrzucającego prasie bulwarowej „wstrząsające" materiały na temat gry.

GTA to zresztą nie jedyna seria autorstwa Rockstar, której udało się namieszać w mediach za sprawą swej rzekomej „niemoralności". Nie wszyscy może pamiętają losy gry Manhunt, utrzymanej w stylistyce podziemnych filmów „snuff". Nie da się ukryć, że gra była bardzo brutalna i premiowała jak najokrutniejsze obchodzenie się z przeciwnikami, co w połączeniu z tematyką dotyczącą jednego z niewielu pozostałych w postępowych społeczeństwach tabu, zaowocowało sporymi problemami z jej wydaniem. Gra została zakazana w Kanadzie, Nowej Zelandii, Australii i Niemczech, choć dziś można ją legalnie nabyć w części tych państw. Jeszcze brutalniej cenzorzy obeszli się z kontynuacją (dosyć średnią zresztą), która miała olbrzymie problemy z ukazaniem się gdziekolwiek bez zastosowania przez twórców autocenzury, praktycznie usuwającej z gry brutalne sceny.

PO UKAZANIU SIĘ GTA3, GŁOSY O BRUTALNOŚCI W GRACH ZABRZMIAŁY ZE ZDWOJONĄ SIŁĄ, PRZY CZYM – CO CIEKAWE – NAJWIĘKSZE CHYBA KONTROWERSJE WZBUDZIŁ FAKT, ŻE W GRZE MOŻNA BYŁO ZAMORDOWAĆ PROSTYTUTKĘ PO UPRZEDNIM SKORZYSTANIU Z JEJ USŁUG



GRAND THEFT AUTO 4 O dziwo ostatniemu GTA udało się uniknąć skandalu porównywalnego z Hot Coffee.

Konflikt Rockstar kontra opinia publiczna osiągnął punkt kulminacyjny, gdy na scenie pojawił się szerzej dotąd nieznany adwokat Jack Thompson. Wsławił się on nie tylko wygłaszaniem natchnionych kazań o złym wpływie gier na młodzież (nieskalanych minimalną bodaj znajomością tematu), ale także kuriozalnymi zabiegami w rodzaju namawiania rodzin ofiar strzelanin do składania pozwów przeciwko twórcom GTA. Za te i inne – łagodnie mówiąc – niefrasobliwe działania Jackie utracił w zeszłym roku prawo do wykonywania zawodu.

CZEKAJĄC NA BURZĘ?

Ostatnimi czasy temat przemocy w grach video zszedł na dalsze strony gazet. Może to oznaczać parę rzeczy. Być może dziennikarze znaleźli sobie ciekawsze tematy, a może ich uwaga skierowała się bardziej w stronę ukazywania w grach seksu (vide nagonka na Hot Coffee w GTA San Andreas i sceny miłosne w Mass Effect)... A może to po prostu cisza przed burzą i wystarczy kolejna strzelanina w amerykańskim ogólniaku, żeby cała awantura rozpoczęła się na nowo. Jeśli chodzi o samych twórców gier, to wypada przyznać, że raczej nie tworzy się już gier, w których przemoc byłaby zarówno jedyną treścią, jak i głównym czynnikiem mającym nakłonić graczy do kupna. Autorzy, zdaje się, utknęli jednak pomiędzy dwiema skrajnościami, ukazując albo przemoc absolutnie przejaskrawioną, której nie sposób brać na poważnie (Fallout 3, God of War, nowsze MK, nadchodzący MadWorld), albo tonując ją tak, że staje się zupełnie umowna (czego najnowszym przykładem jest Far Cry 2, gdzie nawet wrogowie trafieni rakietą w głowę wyglądają jakby zmarło im się na atak serca – żadnych widocznych obrażeń). Może to jednak jak najbardziej umyślne działanie – trzymać się skrajności, uderzając w groteskę lub uładzając, nie próbując jednak pokazać prawdziwie realistycznej przemocy. Być może taka okazałaby się naprawdę zbyt wstrząsająca. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że – nie zapominajmy – w grach to MY jesteśmy owej przemocy sprawcami.

//DrMax

18

PODZIEMNY KRĄG

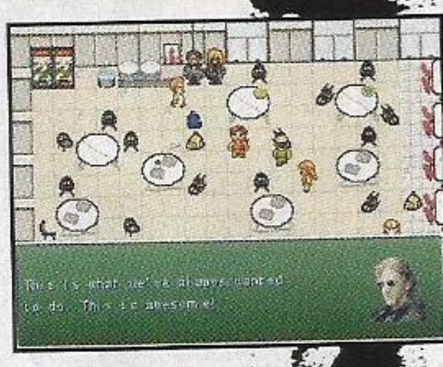
Nie powinno chyba dziwić, że najbardziej brutalne i szokujące pomysły kwitną nie w głównym nurcie produkcji gier, ale w programistycznym podziemiu. Oto cztery najbardziej szokujące, albo po prostu idiotyczne pomysły na gry stworzone przez domorosłych programistów.

ETHNIC CLEANSING

Wydana przez neonazistowskie wydawnictwo gra, w której kontrolowany przez gracza skin lub członek Ku Klux Klanu rusza na krucjatę przeciw mniejszościom rasowym. Zabijani czarnoskórzy wydają małpie odgłosy, Meksykanie krzyczą „Karamba!" a Żydzi „Aj waj!" Cudnie, prawda?

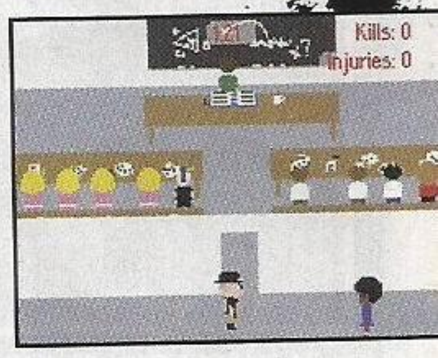
JFK RELOADED

Czyli – przeżyjmy to jeszcze raz. W tym wypadku chodzi o zabójstwo prezydenta Kennedy'ego. Tyle że – drobnostka – tym razem wcielamy się w zamachowca, Lee Harvey-'a Oswalda i naszym zadaniem jest ustrzelić samą głowę państwa (w tym wypadku w znaczeniu dosłownym). Rodzina zabitego przeszło 45 lat temu prezydenta nie była owym pomysłem zachwycona.



SUPER COLUMBINE RPG

Zamiarem autora tego jRPG opartego na strzelaninie w liceum w amerykańskim miasteczku Columbine było ponoć zgłębienie psychiki i motywów, które pchnęły dwóch młodych ludzi do stania się mordercami. Rodziny ofiar i organizacje szkolne nie doceniły jego dobrych chęci.



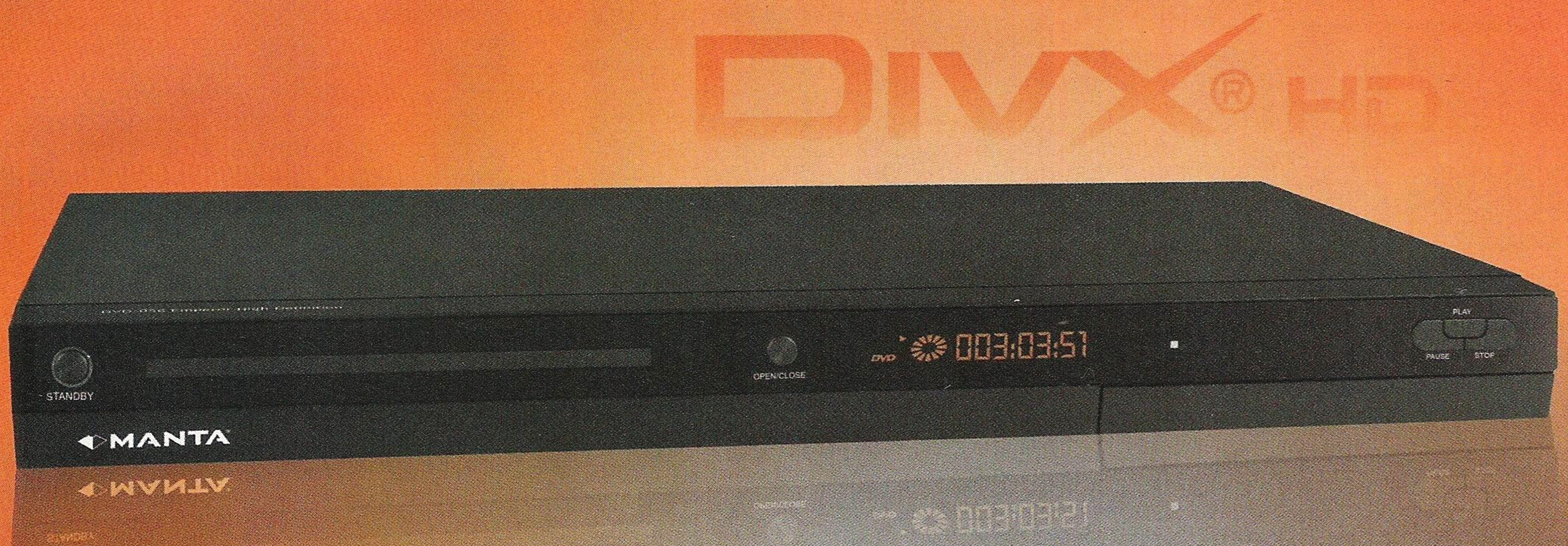
V-TECH RAMPAGE

A tu już nie ma mowy choćby o częściowo szlachetnych zamiarach. Twórca gry, w której jako sprawca masakry na politechnice w Virginii mamy za zadanie zabijać studentów i uciekać przed policją, zamieścił grę na swej stronie internetowej i zażądał ponoć trzech tysięcy dolarów za jej usunięcie, w komplecie z przeprosinami. Nawet twórca Super Columbine RPG nazwał tę grę chorą i niedojrzałą.

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Bo liczy się każdy szczegół

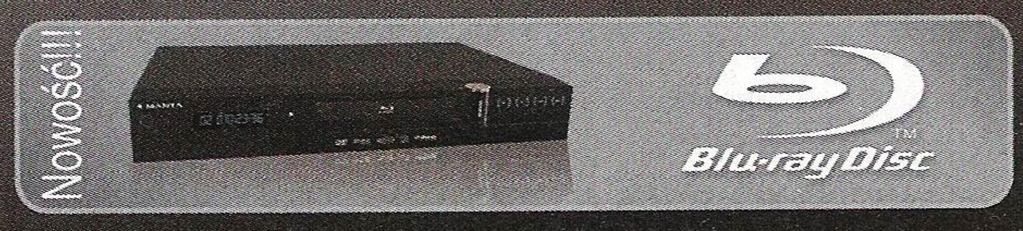


DVD056 – Nowatorskie urządzenie firmy Manta – certyfikowany odtwarzacz plików DivX HD 720p. Dzięki niemu zobaczysz krystalicznie czysty obraz w najwyższej jakości. Teraz szczegóły nabierają znaczenia!!!

Szeroka gama wejść i wyjść – HDMI z UpScallingiem, dźwiękowe 5.1, czytnik kart pamięci SD, SDHC, MS, MMC. Obsługa urządzeń podłączonych przez szybki port USB 2.0 takich jak dyski, pamięci flash, odtwarzacze mp3 i mp4.

Subtelna obudowa urządzenia z ergonomicznie rozmieszczonymi przyciskami odznacza się klasyczną elegancją

Program ALLPlayer konwertuje filmy MKV do formatu DivX HD.



BHD-01 – Najnowszy model – pierwszy polski odtwarzacz Blu-ray. Doskonałe uzupełnienie kina domowego w najwyższej jakości.

Obraz nadawany jest w najlepszej dostępnej jakości – Full HD 1080p, przesyłany wyjściem HDMI w wersji 1.3. Odtwarzacz będzie doskonałym prezentem dla miłośników kina, znakomitej jakości obrazu i pełnego dźwięku.

Sześciokanałowy dźwięk możemy podłączyć do wyjścia analogowego jak i cyfrowego. Jest on nadawany w systemie DTS HD oraz Dolby True-HD. Jeśli podłączymy zestaw kina domowego poprzez port HDMI, dźwięk będzie nadawany nawet w systemie 7.1.

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

powered by ALLPlayer.org

www.eMANTA.com

OVERLORD II

OVERLORD WYDAJE SIĘ IDEALNĄ ALTERNATYWĄ DLA FANÓW NIEODŻAŁOWANEGO DUNGEON KEEPERA I CHOĆ ROGATEGO ROZPRUWACZA ZASTĘPUJE KOLEŻKA W RYCERSKIM HEŁMIE, TO Z JEGO OCZU BIJE TA SAMA NIENAWIŚĆ DO WSZYSTKIEGO, CO PIĘKNE, ŚLICZNE I KOLOROWE

INFO
DEVELOPER: TRIUMPH STUDIOS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360

Obie gry dzieli przepaść pod wieloma względami, ale przez dekadę od premiery ostatniego Władcy Podziemi nie pojawił się na horyzoncie żaden inny tytuł, który byłby tak bardzo zbliżony do hitu Bullfrog. Jest jeszcze coś. Overlord 2 ma zostawiać graczowi jeszcze więcej swobody, a i inne pomysły gości z Triumph Studios bliźniaczo przypominają Black & White. Czyżby jacyś fanatycy Petera Moleneux, który był mastermindem zarówno Dungeon Keepera, jak i B&W? Kto ich tam wie...

JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM

Nie da się ukryć, że seria Overlord nie zawojowała świata, a tym bardziej Polski, gdzie na listach bestsellerów królują gry... Najtańsze. Jednak zebrała niezłe oceny (jak 7.3 w NEOplus #101) i sprzedała się na tyle dobrze, że wydawca dał zielone światło sequelowi. Grę wyróżnia spora dawka humoru, która nie opuszcza dialogów – odpowiada za nie córka Terry'ego Pratchetta, która powoli tworzy własną markę pisząc scenariusze takich gier, jak choćby Mirror's Edge. Rhianna najwidoczniej w genach odziedziczyła co nieco dowcipu, bo niektóre zwariowane akcje w Overlordzie przypominają „Świat Dysku". „Uwielbiamy angielską tradycję czarnego humoru i satyry, dlatego nasza gra może być rozpatrywana jako pastisz gatunku fantasy" - mówi wprost Lennart Sas, szef Triump Studios. Wszystko wskazuje na to, że nie przesadza.

Już zawiązanie fabuły powoduje mimowolne podnoszenie się kącików ust – podczas nieobecności rycerza spod ciemnej gwiazdy, krainę sromem i ściekiem płynącą najeźdźca Imperium zadziwiająco podobne do rzymskiego. Możni w długich, białych szatach z obowiązkowym kielichem wina w ręku, dowodzący legionistami, którzy z łatwością roznoszą w pył wszystko, co stanie im na drodze. Przynajmniej do czasu aż pojawi się Overlord. Imperium jest w założeniach odbiciem dzisiejszego społeczeństwa, z pozoru wzniosłego i kierującego się szczytnymi ideami, zaś w środku skorumpowanego i prostackiego. Pokazanie tej sprzeczności to dość odważne zadanie, prawdopodobnie gra tylko liźnie temat skupiając się na wyśmiewaniu Imperium i dostarczając graczom wciągającej rozgrywki.

Problemem najeźdźców jest fakt, że są uczuleni na magię jak Triss Merigold na eliksiry. Dlatego wszelkie gnomy, jednorożce, yeti, elfy i wróżki mają przechlapane i powrót Overlorda nie kojarzy im się jednoznacznie z zagładą. Na początku gra będzie przypominać wojnę partyzancką, ale z czasem główna mroczna twierdza ma powiększać swoje wpływy, co bezpośrednio przeniesie się na dostępne jednostki,

■ Latające ciała Milionów to normalny widok w Overlordzie II, bo gracz nie zawsze będzie w stanie ich obronić przed przeciwnikami. A jak wiadomo z przepisów ludowych – wystarczy jeden średniej wielkości troll, stara nieużywana maczuga oraz nieprzytomny gnomlin i już można przyrządzić gulasz (tak, przez „sz") minioński w sosie własnym. Podobno niezły.

BYCIE OVERLORDEM MA TĘ ZALETĘ, ŻE MOŻNA WEDŁUG WŁASNEGO „WIDZI MI SIĘ" POSYŁAĆ W RÓŻNE MIEJSCA MINIONY, ZŁOŚLIWE STWORKI WYGLĄDAJĄCE JAK SKRZYŻOWANIE GREMLINA Z GNOMEM. CZYLI GNOMLINY

■ Nawet Szeloba we „Władcy Pierścieni" nie była tak imponujących rozmiarów, a przecież pochodziła z Pierwszej Ery i miała czas urosnąć. Jednak gry rządzą się własnymi prawami, szczególnie tytuły pokroju Overlorda, gdzie realia fantasy służą jedynie jako punkt wyjścia i zazwyczaj są przerysowane. Poza tym zawsze fajnie jest zaciukać wielkiego pająka.

ich liczbę i skuteczność. Nazwanie Overlorda II strategią, to zbytnie uproszczenie tematu – kamera umieszczona jest za plecami głównego antybohatera, a wszystkie akcje i rozkazy są intuicyjnie przyporządkowane do pada. Na przykład wezwanie posiłków ogranicza się do zalokowania na najbliższym gnieździe i wciśnięciu spustu. Nie brakuje odrobiny kombinowania, ale autorzy otwarcie przyznają, że chodziło im o to, by grający czerpali nieskrępowaną radość z grabienia, palenia i gwałcenia. Choć tego ostatniego nie udało się przepchnąć przez cenzurę.

W czasie wojaży po światach, Overlord odwiedzi mroźną krainę Nordberg z uroczymi małymi foczkami i broniącymi ich krwiożerczymi yeti. Znajdzie się także miejsce dla ojczyzny elfów, którzy w oczach ekipy Triumph Studios są emo i piszą wiersze, można także liczyć na oblane lawą, wyjałowione połacie terenu – wszystko na drodze do siedziby grubasków z Imperium. Sporo elementów otoczenia będzie mogło ulec zniszczeniu, na odnalezienie czekają skróty i poukrywane nagrody. Krainy są wystarczająco różnorodne, by bez problemu je identyfikować i zachęcić graczy do odkrywania kolejnych.

GREMLINY CZTERY

Bycie Overlordem ma tę zaletę, że można według własnego „widzi mi się" posyłać w różne miejsca Miniony, złośliwe stworki wyglądające jak skrzyżowanie gremlina z gnomem. Czyli gnomliny. Gra kontekstowo przydziela im zadania, z czym większego kłopotu nie ma, bo zawsze trzeba coś podpalić albo okraść. W drugiej części autorzy obiecują znaczne rozwinięcie motywu Minionów, co dodatkowo urozmaici zabawę. Sam Overlord także potrafi walczyć, ale w pojedynkę trwa to znacznie dłużej, a późniejsze etapy gry wręcz wymagają użycia pomocników – oponenci są po prostu za mocni, silniejsi i sprytniejsi.

Najbardziej powszechnym rodzajem gnomlinów są brązowe i niezbyt silne stworki, które od tej pory mogą przemieszczać się na grzbietach wilków, przez co są szybsze i silniejsze. Wilki to także możliwość brutalnego wykończenia słaniającego się oponenta – czysto zwierzęca moc! Mogą także formować zwarty szyk obronny, a także z łatwością pokonywać niewielkie rozpadliny i dostać się do niedostępnych dla Overlorda miejsc na mapie. Czerwone Miniony to nałogowi palacze, którzy zamiast być trendy i rzucić nałóg, postanowili wykorzystać go jako atut i nauczyli się strzelać kulami ognia. Czerwone maszkary zasiadają na salamandrach plujących ognistym żywiołem ze specjalną umiejętnością wykopywania schowanych skarbów. Nie można zapomnieć o pająkach występujących w parze z zielonymi, cuchnącymi Minionami, ani o niebieskich gnomlinach – ci z kolei potrafią uleczyć nadszarpnięte zdrowie towarzyszy. Cztery rodzaje jednostek nie robią wrażenia na rasowych strategach, ale gra jest połączeniem kilku różnych gatunków i tak, jak Dungeon Keepera, nie sposób wrzucić jej do jednej szufladki z innymi grami, chyba że znajdzie się tam Pikmin.

Tym razem Miniony dostaną do zabawy ogromne narzędzia masowej zagłady – zdaje się, że hasło „funnier, bigger and more badass" świetnie określa zapowiedzi dotyczące Overlorda II. Jednym z większych zarzutów

PRAWIE JAK RIHANNA

Jednak podobieństwo kończy się na literach w imieniu, Rhianna Pratchett kreuje się na mroczną, stonowaną dziewczynę, choć niejednokrotnie przyznaje, że jest hardkorowym graczem. Podobno tak bardzo się angażuje w developing Overlorda II, że brakuje jej czasu na dokończenie scenariusza gry. Chwali sobie współpracę z Triumph i Codies, za nie ograniczanie jej pracy i swobodę. W branży pracuje niedługo, a już zdążyła zgarnąć nagrodę Writers' Guild za... scenariusz pierwszej części Overlorda. Czy ktokolwiek ma jeszcze wątpliwości co do umiejętności Rhianny? Często przedstawia się ją jako córkę autora Świata Dysku, ale najwyraźniej czas z tym skończyć, bo od pewnego momentu panna Pratchett zaczyna pracować na własne nazwisko. To znaczy imię. To znaczy... Ech, i tak wiecie o co chodzi.

■ Inspiracje wizją Petera Jacksona objawiają się także w projekcie postaci Overlorda, choć autorzy ustrzegli się bezrefleksyjnego kserowania. To kawał skurczybyka, wielki madafaka z mieczem, który jednak nie wyróżnia się na tyle, by zostać wizytówką gry. Jednak nie sposób dziwić się Minionom, że wybrali go na swojego przywódcę – charyzmę to on ma.

pod adresem pierwszej części była nadmierna powtarzalność zabawy i małe pole manewru dla szarych komórek, dlatego większą liczbę kombinacji minionskich oddziałów przyjęliśmy z otwartymi ramionami. Wilki, salamandry, pająki, wielkie armaty i przechadzający się wśród pożogi Overlord – jeśli autorzy nie skrewią na innym elemencie, ich najnowszy tytuł ma szansę stać się obfitą porcją konkretnego i nietuzinkowego kawałka kodu. Miniony stały się wizytówką pierwszej części, dlatego do ich projektów przyłożono się najbardziej, zaś efekt końcowy wydaje się zadowalający. Starcia z legionistami Imperium mogą wydawać się przegrane – wszak taki mały stworek nie może równać się z otyłym żołnierzem uzbrojonym w miecz i zakutym w zbroję. Jednak każdy, kto widział Gremliny, wie że w kupie siła i wystarczy skrzyknąć bandę Minionów, by nie dać przeciwnikom szans.

YANG I YING, KLAN I ZAGUBIENI

Gry polegają na stawianiu graczom wyzwań, więc sami przyznacie że bezstresowe grabienie wiosek Minionami błyskawicznie by się nudziło. Jednak z grze nie zabraknie pomysłowych przeciwników i większych szefów poziomów, którzy jednak na razie pozostają słodką tajemnicą zaklętą z biurach Triumph Studios. O yetim już wiecie, ale co powiecie na koleżkę z wielkim odkurzaczem wciągającym wszystko, co ma jakikolwiek związek z magią? To jednostka Imperium, a walcząc ze skurczybykiem trzeba uważać, żeby nie stracić na początku swoich Minionów. Na razie nieodgadnioną rolę w Overłord II odegra elf Florian, ale trzymamy kciuki za nieprzewidywalne i komediowe rozwiązanie tej kwestii. W poczynaniach przeszkadzać graczom będą małe skrzaty, upierdliwe jak reklamy w telewizji. W otwartym starciu nie mają szans z żadną jednostką, co nie przeszkodzi im sabotować walk, odpalać bomb przed czasem i kraść przedmioty należące do Overlorda.

Podwyższono limit jednostek, jakie gra potrafi jednocześnie wyświetlić, co ma skutkować liczniejszymi i bardziej sycącymi oko bitwami. Przyjemnie jest rzucić do boju kilkanaście Minionów i patrzeć, jak dziesiątkują wraże oddziały przy akompaniamencie basowych uderzeń miecza Overlorda. Na razie twórcy nie wystrzeliwują się ze wszystkich powalonych idei, jakie zdążyli wysmażyć od czasu premiery „jedynki", ale i tak dotychczasowa wiedza na ten temat poprawia humor. Koleżka z rurą wciągającą magię? Blondwłosy emo-elf? W jakiej innej grze można spotkać tak odmienne charaktery? Nie określono dokładnej daty premiery Overlorda II, dlatego liczymy na kolejne projekty, które rozłożą nas na łopatki – zarówno design, jak i przydatność dotąd ujawnionych jednostek są doskonałe. Więcej możliwości oznacza więcej taktyki i elementów strategii, a także skuteczne wyeliminowanie z zabawy monotonii. Tak trzymać, choć nikt by nie narzekał na dodatkowe rodzaje Minionów zwiększające element strategiczny.

DLA MNIE MASZ STAJLA

Wygląda na to, że Overlord II graficznie nie będzie szokował – to nadal engine z 2007 roku.

■ Przedstawiciel nieistniejącego gatunku Yetich Wielkich dobitnie zaznaczy swoja obecność, naturalnie w mroźnej scenerii, ochraniając bezbronne foczki. Przy okazji roznosząc w pył siedzibę Overlorda – jednocześnie atakuje go dziesięć Minionów, a biały, owłosiony koleżka niewiele sobie z tego robi. Stawiamy, że nie będzie prostym przeciwnikiem.

Z wieloma usprawnieniami o informatycznych nazwach i ciągle prezentujący się okazale, ale nic ponadto. Więcej dobrego czeka graczy w temacie stylu graficznego, bo karykaturalny wydźwięk gry nie ominął także tego elementu. Najeźdźcy z Imperium mają brzuchy kilkukrotnie większe od głów, a budowana przez Miniony mroczna wieża stoi do góry nogami. Jednocześnie zadbano o równouprawnienie kolorów, dzięki czemu gra może poszczycić się zarówno ciemnymi otchłaniami, jak i krainami obsypanymi kwieciem. Autorzy obiecują, że będzie jeszcze ładniej niż w pierwszej części, a nawet odpalając ją dziś nie można się krzywić patrząc na oprawę graficzną.

Pytanie, czy będzie ciekawiej. Sedno rozgrywki pozostawiono bez większych zmian, gracz nadal kieruje Overlordem przemierzając miejscówki z kamerą za jego plecami i wydając Minionom kolejne rozkazy. Zaatakowania wroga, splądrowania farmy albo zniszczenia domostwa niewinnych ludzi. Trochę nadziei wlewają stwierdzenia o pozostawieniu w gestii gracza wyboru, jak złym madafaką chce zostać. Zaspokoi swoje żądze plądrując wioski, a może nie przestanie dopóki nie wybije jej mieszkańców? Brzmi to dość mrocznie, ale na szczęście podszyta humorem stylistyka i charakter gry osłabiają jej nihiilistyczny wydźwięk. Ciekawy przykład interakcji podaje wspomniany już Lennart Sas. Jedna z misji wymaga przetransportowania łodzi na drugi koniec mapy, z tym zastrzeżeniem że po drodze brakuje morza albo rzeki. Można mozolnie przenieść łódkę, ale wystarczy wczuć się w rolę największego złego, spowodować globalne ocieplenie, które stopi lodowce i stworzy potrzebny zbiornik wodny. Przy okazji zatapiając kilka ludzkich siedzib. Ale to poświęcenie, jakie można przełknąć, prawda?

ROGATY ROZPRUWACZ 33 I 1/3

Dużą wagę autorzy przywiązują do historii będącej zwierciadłem współczesnego świata i obecnych stosunków polityczno-społecznych. Jeśli utrzymają proporcje akcji względem historii na poziomie materiałów i zapowiedzi, to na półkach sklepowych wyląduje gra trafiająca w sedno problemów teraźniejszości. Na razie jednak mamy prawo w to wątpić, bo ciężko oczekiwać, by tytuł, w którym pierwsze skrzypce grają hasające po krainach gnomliny, mógł w jakimkolwiek stopniu wywołać poważną dyskusję na ważkie tematy. Chcielibyśmy się mylić, przemycenie istotnych treści w grach to wyzwanie nawet dla największych designerów pokroju Hideo Kojimy czy Davida Cage'a. Naprzód Rhianna Pratchett!

TRIUMFUJĄCE STUDIA

Holenderska grupa została założona ponad dekadę temu przez dwójkę pasjonatów – obaj są aktualnie szefami różnych działów firmy. Prawda, że historia niemal żywcem wyjęta z tak zwanego amerykańskiego snu? Goście najpierw pracowali dla Epic Games, ale postanowili założyć własną firmę i sygnować tworzone gry swoich nazwiskiem. Studio do dziś nie zdołało wypłynąć na najszersze wody mainstreamu, choć ma na koncie udaną serię erpegów Age of Wonders na PC i oczywiście Overlorda z dodatkiem, a niedługo powinno ukończyć prace nad omawianym sequelem. Siedziba Triumph Studios mieści się w opuszczonym szpitalu – wyobraźcie sobie pracę w byłej sali operacyjnej albo chodzenie korytarzem, na którym wiszą rentgenowskie zdjęcia ludzkich organów... Masakra, ale nie da się ukryć, że klimat biura Triumph Studios jest niepowtarzalny, jak kolejne odcinki „Szansy na sukces".

Jak przystało na nieoficjalnego spadkobiercę kultowego w pewnych kręgach Dungeon Keepera, Overlord II wygląda całkiem nieźle i o dziwo nie sprawia wrażenia ubogiego kuzyna gry z Rogatym Rozpruwaczem. Oczywiście autorzy w żadnym miejscu nie przywołują tamtego hitu jako czegoś, na czym się wzorowali, ale z linijek kodu nowej gry Triumph Studios przebijają inspiracje tytułem Bullfrog jak czarne biustonosze przez jasne bluzki. Overlord II nie ma takiej siły przyciągania, ale w zalewie strzelanin i wyścigów zdecydowanie się wyróżnia. Nie stara się być pecetową strategią dostosowaną do konsol i choć ukaże się również w wersji na „klony", to duszę ma czysto konsolową. To, co można zostało uproszczone, ale nie w złym tego słowa znaczeniu. Sterowanie jest maksymalnie intuicyjnie i gra może na screenach z powodzeniem udawać slashera albo zręcznościówkę. Twórcy umiejętnie połączyli różne gatunki tworząc unikalną hybrydę gry akcji z rozbudowanymi elementami taktycznymi. A co najważniejsze – ze świecą szukać podobnych tytułów. Czy to nie wystarczająca rekomendacja?

JAK PRZYSTAŁO NA NIEOFICJALNEGO SPADKOBIERCĘ KULTOWEGO W PEWNYCH KRĘGACH DUNGEON KEEPERA, OVERLORD II WYGLĄDA CAŁKIEM NIEŹLE I O DZIWO NIE SPRAWIA WRAŻENIA UBOGIEGO KUZYNA GRY Z ROGATYM ROZPRUWACZEM

Odpowiedzi na pytania rozsiane w tekście poznamy dopiero, kiedy wciśniemy ukończoną wersję Overlorda II do czytnika konsoli, ale na kilka miesięcy przed premierą wygląda na porządną grę, przy której nie będzie wstydem zarwać nockę. Albo chociaż popołudnie. //Gonzo

■ Dwie lalunie wokół Overlorda – idealny wizerunek modelowego samca alfa. Gnomliny mają gorzej – są brzydcy, śmierdzący i nie znają się na aktualnych tematach popkulturowych. Nie mają czym zaimponować dziewczynie.

NEO PLUS BEST OF 2008

Tradycjnie w lutowym numerze NEO+ prezentujemy podsumowanie minionego roku oraz naturalnie wybieramy najlepsze gry. Zrezygnowaliśmy z zabawy w przewidywanie przyszłości. W branży dzieje się tak dużo, zwłaszcza w obliczu kryzysu, że nawet najtęższe umysły nie są w stanie odgadnąć co nas czeka w 2009 roku. Uznaliśmy, że szkoda byłoby marnować miejsce na wróżenie z fusów.

W naszym podsumowaniu znajdziecie między innymi listę dziesięciu najlepszych gier 2008 roku według autorów NEO+. Każdy miał prawo podać dowolny tytuł, zgłaszano kandydatury między innymi The World Ends With You, Prince of Persia, FIFA 09, Crisis Core: Final Fantasy VII i wielu, wielu innych gier, z których każda na pewno zasługuje na znalezienie się w Top 10. Zwycięska dziesiątka pokazuje, na jakie tytuły najczęściej oddawaliśmy głosy. Jak to zwykle bywa w demokracji, czasami ciężko zgodzić się z głosem większości, ale nie można na to zbyt wiele poradzić. Do ostatniej chwili ważyły się losy pierwszego i dziesiątego miejsca. Skończyło się na tym, że z naszego Top 10 wypadł Książę Persji (kosztem Left 4 Dead), a GTA IV o włos prześcignęło MGS4.

Na kolejnych stronach odnajdziecie także listę tytułów rządzących w piętnastu kategoriach, a także wypowiedzi i przemyślenia dziesięciu autorów NEO+ dotyczące minionego roku. Sprawdźcie, jakie gry najbardziej nam się podobały, na które nie mogliśmy patrzeć, co dobrego działo się naszym zdaniem w branży oraz na co najczęściej narzekaliśmy w 2008 roku. Macie swoje typy i przemyślenia? Podzielcie się z nimi z nami! //N+crew

MARCELUS

Gry / największa niespodzianka

Nie będę zapewne specjalnie oryginalny i wskażę LittleBigPlanet. Owszem, niby wiadomo było, że to będzie hit, ale też różnie z hype'owanymi na potęgę grami bywa. Szczególnie, gdy pomysł jest tak innowacyjny, jak w wypadku LBP. Ale wyszło świetnie, a kreatywność i pracowitość (powstało już ponad 300 tysięcy poziomów!) użytkowników powala na kolana. Ta gra będzie żyła bardzo, bardzo długo.

Gry / największe rozczarowanie

Spośród topowych gier tak naprawdę rozczarował mnie tylko NFS Undercover. Gra bez kręgosłupa – niby o jeżdżeniu po otwartym mieście, ale często na zamkniętych trasach, z krztuszącą się i prychającą grafiką i tak znikomym ruchem ulicznym, że można przypuszczać iż zmotoryzowanych mieszkańców miasta wybiła jakaś zaraza. Słabo jak na koniec pierwszej dekady XXI wieku, next-geny i największego wydawcę na świecie.

Branża / największa niespodzianka

Że Wii nadal się sprzedaje, hehe. Ba, zamiast zwalniać, przyspiesza i można założyć, że za jakiś czas przeskoczy nawet PS2! Można by się spodziewać, że przy kompletnym braku gier dla „tru playaz" (czy w ogóle „playaz") żadna konsola nie ma szans bytu, a tu okazuje się, że wprost przeciwnie. Specjaliści w Sony i Microsofcie mają teraz niezły zgryz, bo zrobili wszystko, żeby dopieścić HC-graczy, a nawet wspólnie PS3 i X360 ledwo, ledwo prowadzą z Wii. I zaraz to prowadzenie utracą. Mamy nowego monopolistę?

Branża / największe rozczarowanie

Sony. Japoński gigant się pogubił, stracił fotel lidera i status nieomylności i nie wie, jak z tej niezwykłej dla siebie sytuacji wybrnąć. Marketing PS3 się nie sprawdza i konsola sprzedaje się zaskakująco słabo, z kolei PSP mimo przekroczenia bariery 40 milionów sprzedanych egzemplarzy traktowane jest po macoszemu i cierpi na brak dobrych gier. Obniżka ceny PS3 niby wydaje się nieunikniona, ale w obliczu kryzysu Sony może nie chcieć ryzykować. Z kolei PSP prosi się o nowy model. Już BEZ napędu UMD jak dla mnie.

Dobre zjawisko

Lokalnie – sporo gier na konsole ukazuje się w polskich wersjach językowych i będzie ich coraz więcej. Globalnie – innowacyjne gry mają się nieźle i nawet najwięksi wydawcy starają się je promować, zamiast tradycyjnie stawiać na sequele sequeli. LittleBigPlanet, Mirror's Edge czy Patapon to sztandarowe przykłady, ale wiele takich fajnych gier ukazało się także na XBLA czy PSN, żeby wspomnieć choćby Braid (XBLA) czy Riif: Everyday Shooter (PSN).

Złe zjawisko

Nadmierne koncentrowanie się przez MS i Sony na graczach HC i graniu sieciowym przy jednoczesnym niemal całkowitym lekceważeniu graczy najmłodszych. Czy widząc w telewizji reklamę gier na PS3 lub Xboxa ktokolwiek pomyśli, że te konsole są dobrym prezentem dla dziecka poniżej 7 roku życia? Obie konsole są maksymalnie nieprzyjazne dla najmłodszych, gdy Wii (o DS nie wspominając) jawi się jako idealna zabawka dla małoletniej latorośli.

DR MAK

Gry / największa niespodzianka

Największą niespodzianką roku okazał się dla mnie Fallout 3, a konkretnie fakt, że był naprawdę dobry. Poza tym nowy Prince of Persia – gdyby ktoś powiedział mi zawczasu, że samej gry wystarcza raptem na sześć godzin, a reszta to zbieranie świecidełek, popukałbym się w czoło. A tu proszę, przesiedziałem drugie tyle na zbieraniu kompletu pomienionych świecidełek i bawiłem się naprawdę świetnie. No i Far Cry 2 – masa błędów i niespecjalnie przemyślanych mechanizmów, a wessało mnie na kilkadziesiąt godzin.

Gry / największe rozczarowanie

Bez wątpienia Alone in the Dark. Zapowiadała się ciekawa i innowacyjna gra, a wyszedł innowacyjny bajzel. Wielka szkoda, zwłaszcza, że nie było w tej grze buraków, których nie dałoby się naprawić w ciągu miesiąca intensywnych testów. Poza tym lekko rozczarowujące okazało się Force Unleashed. Niby ładne, niby fajne, tylko czemu nudzi się po dwóch poziomach? No i powrót Call of Duty do wyświechtanej drugiej wojny światowej, ale to autorzy naprawią zapewne w tym roku. Osobiste rozczarowanie: Brak konkretów na temat Mass Effect 2.

Branża / największa niespodzianka

Ciągle spadająca cena X360 to bardzo miły „gest" ze strony Microsoftu. Sony powinno się w tej kwestii uczyć od giganta z Redmond.

Branża / największe rozczarowanie

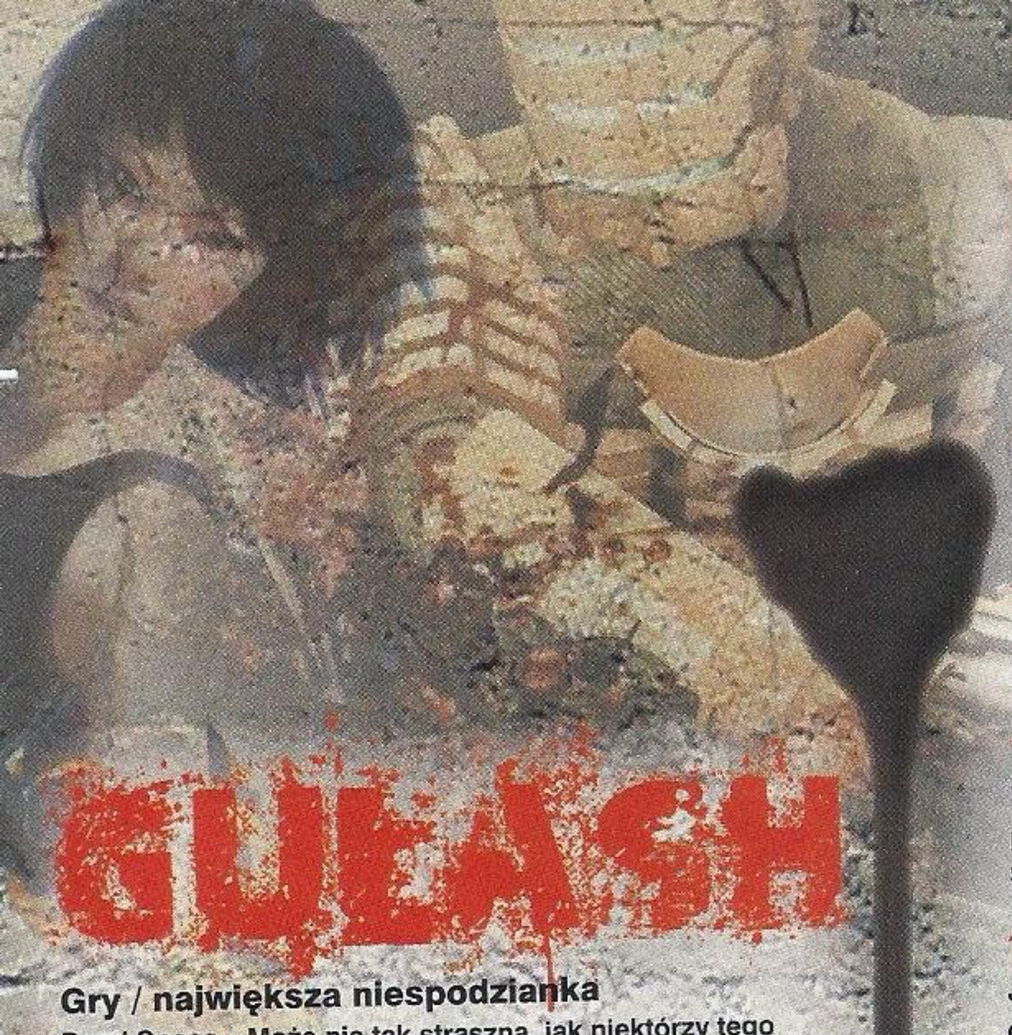
Hmm. Właściwie nie miałem większych oczekiwań, więc nic mnie przesadnie nie rozczarowało. No, może np. ciągłe olewanie polskich graczy przez MS, wbrew zapewnieniom jak bardzo nas kochają i robią co w ich mocy, żeby dostarczyć nam obsługę na zachodnim poziomie.

Dobre zjawisko

Podejście autorów, którzy – widząc, że nie w liczbie wielokątów przefruwających przez ekran siła – postanowili nadać swoim dziełom unikalny wygląd. Stąd pastelowy cel-shading Prince of Persia czy sterylna biel Mirror's Edge. Poza tym miłą niespodzianką była rosnąca popularność niezależnych produkcji w stylu Braid czy World of Goo. Czyli niskobudżetowych tytułów, których siła tkwi w pomyśle i ciężkiej pracy małego grona zapaleńców.

Złe zjawisko

Nic mnie przesadnie nie zbiesiło. Może tylko lekko zirytował trend niepotrzebnego udziwniania sequeli znanych serii, ładnie udowadniający, że innowacja nie zawsze wychodzi grze na dobre, np. Burnout Paradise, Banjo Kazooie: Nuts & Bolts. Poza tym nadal droga i nie przejawiająca chęci do stanienia PS3.



GUBASH

Gry / największa niespodzianka

Dead Space – Może nie tak straszna, jak niektórzy tego chcieli, a jednak niesłychanie dopracowana, zupełnie nowa gra EA, to dla mnie największa niespodzianka w tym roku. Cudownie wygląda na dużym telewizorze, jeszcze lepiej brzmi na konkretnym systemie 5.1, a dopieszczona i znakomicie wyważona rozgrywka przyssała mnie do konsoli nie gorzej, niż Gearsy i MGS. Nie mogę się doczekać, co ekipa odpowiedzialna za tę grę następnie wysmaży.

Gry / największe rozczarowanie

PES 2009 – Seabass długo tłumaczył się z poprzedniej, zupełnie nieudanej edycji gry i obiecywał poprawę. I spodziewałem się, że nastąpi przełom. PES 2009 jest na pewno lepszy od PESa 2008, ale mimo wszystko ta edycja nie obudziła we mnie uśpionego ducha rywalizacji, który kiedyś kazał zarywać nam noce podczas zamykania numeru. Mam nadzieję, że Konami na serio w tym roku weźmie się do roboty, bo tląca się ciągle iskierka w końcu zgaśnie.

Branża / największa niespodzianka

Nintendo – Wielbiona na świecie, mająca od zarania dziejów najtwardszych z twardych hardcore'owych fanbojów zwyczajnie zdecydowała się pokazać im wyprostowany palec. Po czym Wii zaczęło sprzedawać się jeszcze lepiej, niż poprzednio. Niesłabnąca popularność urządzenia, które nie jest w stanie wyświetlić grafiki w HD, kosztuje więcej niż podstawowy Xbox i proponuje na święta takie hity jak „Wii Music", każe mi od jakiegoś czasu patrzeć na branżę gier w zupełnie innym świetle.

Branża / największe rozczarowanie

Jeśli Activision nie wydaje na PSP w okresie świątecznym nowego Bonda czy Call of Duty, jeśli pierwszoligowych gier jest przez ostatni rok jak na lekarstwo, to wiemy, że coś jest nie w porządku. Nie opłaca się robić gier na PSP? Przecież PSPków jest na świecie 40 milionów! Sam już nie wiem, czy posiadacze PSP po prostu nie grają, czy też wszyscy jak jeden mąż jadą na piratach.

Dobre zjawisko

PSN i XBLA – Dynamiczny rozwój tych serwisów dał szansę na zaistnienie nie tylko młodym (stażem) i ambitnym twórcom, ale też pozwolił uznanym ekipom na wydanie czegoś mniejszego objętością, ale za to tańszego. Portal: Still Alive, WipEout HD, Ratchet & Clank: Quest for Booty to tylko trzy przykłady pierwszoligowych gier wyprodukowanych specjalnie do sprzedaży w sieci, a spodziewam się, że takich tytułów będzie więcej. Niemniej pudełkowe gry jeszcze długo nie znikną ze sklepów.

Złe zjawisko

DLC produkowane razem z grą. Nawet my dajemy się czasem na to nabrać; pytamy autorów gier, które mają ukazać się za niemal rok „czy planujecie dostarczyć kontent do ściągnięcia po premierze?". Podoba mi się to, że do Fable II czy Fallout 3 można za niewielkie pieniądze dokupić dodatkowe misje, ale nie podoba mi się fakt, że DLC jest produkowane niemal jednocześnie z grą i wypuszczane w dwa miesiące po jej premierze. Nie pasuje mi forma. To jak wyjmowanie gotowych fragmentów po to, by sprzedać je potem fanom i zarobić więcej. Hej, przecież zapłaciliśmy za grę?

NAJLEPSZE GRY W SWOICH KATEGORIACH

Naj gra exclusive na PS3: METAL GEAR SOLID 4

Hideo Kojima i jego ekipa w wielkim stylu podsumowali sagę o Solid Snake'u nisko kłaniając się fanom serii. To również najładniejsza, najbardziej dopracowana japońska gra na konsolach nowej generacji.

Naj gra exclusive na X360: GEARS OF WAR 2

Kilka godzin jazdy na najwyższych obrotach, niezapomniane momenty (ucieczka na Reaverze), akcja non-stop i doskonały tryb kooperacji Horda wystarczyły, by podbić nasze serca.

Naj gra exclusive na PS2: Yakuza 2

Yakuza 2 nie należy do ścisłej czołówki gier na PS2, ale zgodnie z przewidywaniami pierwszoligowe tytuły przestały ukazywać się na wysłużoną konsolkę, a Persona 4 trafiła do Europy zbyt późno, żeby się liczyć. Grę Segi doceniliśmy przede wszystkim za fabułę i atmosferę, bo system rozgrywki bywa momentami toporny.

Naj gra exclusive na Wii: No More Heroes

Jeśli Japończycy nie potrafią robić gier na nextgeny, niech zajmą się tym, w czym są najlepsi – dostarczaniem gier wykręconych, pokazujących potęgę ich umysłów i zawstydzających zachodnich twórców. No More Heroes jest żywym przykładem na to, że Wii mogłoby być wspaniałą konsolą dla hardcore'owców, gdyby tylko komuś w Nintendo na nich zależało.

Naj gra exclusive na NDS: The World Ends With You

Doceniliśmy tę grę za nietypowy system walk (na dwóch ekranach jednocześnie), fabułę poruszającą aktualne problemy młodzieży i niezapomniany soundtrack. To jRPG zupełnie inny od wszystkich. Takich gier oczekujemy po Square Enix.

Naj gra exclusive na PSP: God of War: Chains of Olympus

Kratos po raz kolejny udowodnił, że jest absolutnym dominatorem. To najlepsza gra na PSP wszech czasów i nawet Crisis Core, Patapon i Lumines wymiękają. A gdyby ukazała się na PS2, zmiażdżyłaby oprawą trzy czwarte tytułów z bogatej biblioteki Czarnuli. Absolutny kozak i must have.

Naj gra exclusive z XBLA: Braid

Na bok wszelkie karcianki i pierdółki, w jakie równie dobrze można pograć na komórkach. Braid jest najlepszą klasyczną platformówką, a jej magia polega na nieprawdopodobnych patentach na manipulowanie czasem. Chylimy czoła przed twórcą.

Naj gra exclusive z PSN: Wipeout HD

Wszystko, co najlepsze w WipEoutach podane w wysokiej rozdzielczości i sprzedawane za niewielkie pieniądze. Doskonała synergia pulsującej muzyki, nieprawdopodobnej grafiki, doskonale oddanego uczucia pędu i rewelacyjnego sterowania Sixaxisem.

Naj grafika: Gears of War 2

Lepiej, ładniej, bardziej kozacko, czyli Epic u szczytu formy. Pierwsza część wygląda przy dwójce biednie i smutno. Gdyby po premierze pierwszej części GoW ktoś nam powiedział, że Xbox 360 z łatwością przerzuci lepsze tekstury, niesamowite oświetlenie, a Brumaki będą biegać pomiędzy dziesiątkami Locustów, zwyczajnie byśmy mu nie uwierzyli. Czy da się wycisnąć jeszcze więcej mocy z konsoli Microsoftu?

Naj muzyka: MGS4

Kompozytorzy ścieżki dźwiękowej do MGS 4 (było ich aż czterech!) wspięli się na wyżyny artystyczne i udowodnili, że ich muzyka broni się nawet bez motywu przewodniego serii. Dźwięki inspirowane kulturą Bliskiego Wschodu, chóry kojarzące się z tym, co słyszeliśmy w God of War, a także delikatna gitara w wyciskaczu łez, czyli utworze „Old Snake" – wszystko to doskonale współgra z opowiedzianą historią, oddaje emocje i jest znakomitym podsumowaniem sagi o Solid Snake'u.

Naj audio: MGS4

Wciąż kochamy dubbing w MGSie, David Hayter jako Old Snake dokonał niemożliwego. Znakomicie wykorzystano również system dźwięku przestrzennego. MGS4 wygrał jednak rzutem na taśmę. Dla Gears of War 2, Dead Space, Call of Duty: World at War i Battlefield: Bad Company również warto kupić zestaw 5.1.

Naj innowacja: LBP

Robienie głupich min i możliwość poruszania rękoma Sackboyów podbiło nasze serca, ale nie dlatego LBP wygrywa w tej kategorii. Mistrzowski edytor poziomów pozwala tworzyć cuda i nie potrzeba do tego żadnej wiedzy na temat programowania. Owszem, jest trudny do ogarnięcia, ale żeby dobrze się nim bawić, potrzeba tylko trochę wolnego czasu i odrobinę samozaparcia. To jak zabawa klockami LEGO i aż dziwne, że Nintendo nie stworzyło takiej gry na Wii lub DSa. Ale ktoś inny to zrobi, to kwestia czasu.

Naj scenariusz: GTA4/MGS4

Tęsknimy za czasami, gdy co druga gra była przygodówką i miała świetną fabułę, która nie obrażała szarych komórek gracza. Historie przedstawione w GTAIV i MGS4 może nie są wybitne, ale za to wyszlifowane, dopracowane w najdrobniejszym szczególe i podane w taki sposób, że chłonie się je zapominając o całym świecie.

Naj design: MIRROR'S EDGE

FPS bez strzelania, parkour ukazany z oczu trasera, niezwykły dobór kolorów, niepowtarzalny klimat sterylnego miasta przyszłości. Dawno nie widzieliśmy gry, w której znalazłoby się tyle dobrych, świeżych pomysłów. W DICE pracują wizjonerzy, oby EA nie przestało ich wspierać.

Naj wtopa: Haze / NFS Undercover

Nie sposób wskazać, która z tych dwóch okazała się większą porażką. Obie były słabe, nudne i zostaną zapamiętane jako gwoździe do trumny ekip Free Radical Design (Haze) i EA Black Box (NFS).

GONZO

Gry / największa niespodzianka

W przypadku Mirror's Edge moja wiara była długo na krawędzi i ostatnie, czego się spodziewałem, to dostarczenia przez DICE wysoce grywalnych wyścigów z perspektywy pierwszej osoby. Od momentu zagrania w ME zmieniłem wiele życiowych nawyków, w grach staram się skakać spustem, a na ulicy oglądam się za dziewczynami nie obdarzonymi hojnie przez naturę. A nuż któraś z nich to Faith bez makijażu?

Gry / największe rozczarowanie

Emocjonujący jak mecz czwartej ligi, przewidywalny jak czołówka „Klanu" i atrakcyjny jak drag queen – zwiastun God of War 3 miał mną pozamiatać, a to ja go szybko zamiotłem pod dywan. I tylko od czasu do czasu oglądam z nadzieją, że znajdę w nim coś, czego nie miały poprzednie przygody Kratosa. Druga część zawiesiła poprzeczkę niebotycznie wysoko, ale to nie powód, by po miesiącach oczekiwania częstować graczy filmikiem, który wygląda na wczesny render z konieczności podciągnięty do HD. Jaffe, Barlog – wracajcie.

Branża / największa niespodzianka

Final Fantasy XIII i Tekken 6 na konsoli Microsoftu. Bo to szok i znak czasów. Żyjemy w ciekawym okresie rozwoju branży – pozycje ekskluzywne powoli zaczynają być synonimem gier first-party. Coraz ciężej wytłumaczyć osobom nieobeznanym w branży, czym różnią się konsole gigantów z Redmond i Tokio. Ludzie patrzą i pytają: a skoro każdy tytuł ma lub ma mieć swój odpowiednik u konkurencji, to chyba najlepiej jak wybiorę ten sprzęt, który jest najtańszy? I wkładają do koszyka średniej wielkości białe pudło z konsolą, której nazwa kiedyś twórczo zapłodniła połowę internetu. Wii.

Branża / największe rozczarowanie

Zwolnienie 30 osób z Crystal Dynamics po średniej z punktu widzenia wydawcy sprzedaży nowego Tomb Raidera. Poleciał między innymi Eric Lindstrom – kreatywny mózg operacji pod tytułem „nowe przygody Lary Croft". Rozczarowałem się, bo gra była świetna mimo kilku bugów, a zamiast zwalniać utalentowanych ludzi, wypadało się zastanowić, czy wypuszczanie co roku nowego Tomba jest dobrą strategią. Dwuletnie okienko pozwoliłoby na dopracowanie kodu, a gracze i recenzenci mogliby trochę odpocząć od serii. A tak – strach myśleć jak będzie wyglądał TR9.

Dobre zjawisko

Ciche wejście na rynek iPhone'a, czyli sprzętu w teorii łączącego najlepsze cechy DS-a i PSP. Kiedyś Banan (OŻW – zawsze chciałem to napisać) określił peespeka „gorącym sziteksem", który z lekkością walca przetoczy się po DS-ie. Wiemy jak bardzo ta diagnoza się nie sprawdziła, a najgorsze w tym jest to, że podobne słowa przychodzą mi do głowy, kiedy bawię się empetrzyfonem Apple'a. A co mi tam, najwyżej też się pomylę – iPhone to parzący sziteks. Oby wzmocnił konkurencję, a nie przeciekł przez palce.

Złe zjawisko

Zjadanie rynku przez Wii mimo braku świetnych gier na tę platformę. Developerzy boją się pakować w wysokobudżetowe produkcje, bo niedzielni gracze łykną wszystko, co ma psa na okładce. Czy innego fitnessa. Wii by!0 moim pierwszym next-genem i nadal uważam sprzęt za satysfakcjonujący, jak kupowanie na promocjach w supermarkecie. Jednak potencjał konsoli Nintendo maleje z każdym miesiącem – ile jeszcze trzeba czekać na zapowiedź pełnoprawnego Residenta albo Zeldy? Cierpliwość wszystkim się kończy.

NIEŹLI

Gry / największa niespodzianka

Ciężko wybrać tę jedyną. Zaskoczyły mnie Dead Space, Star Wars: The Force Unleashed, ale także The World Ends With You. Square Enix wydało na DSa świetnego jrpga, który nie jest remake'iem, spinoffem i kontynuacją, co było dla mnie wielkim szokiem. SW:TFU (stfu noob?) zaatakowała mnie znienacka i na nowo zainteresowała uniwersum Gwiezdnych Wojen. Ale chyba jednak największą niespodzianką jest Dead Space. Survival-horror sci-fi z doskonałą grafiką, świetnym klimatem i fajnymi patentami (zwalnianie czasu, strzelanie wiązkami plazmy w pionie i poziomie, brak grawitacji), to ostatnia gra, jakiej spodziewałbym się po Electronic Arts. Dobra robota.

Gry / największe rozczarowanie

Marne Haze, przeciętny Turok, słaby Need for Speed Undercover, niefajny Metal Gear Solid Portable Ops Plus. Wiele gier nie spełniło oczekiwań, ale nie zawiodłem się na nich, bo niczego wielkiego się po nich nie spodziewałem. Rozczarowałem się kondycją ekipy Gearbox. Ciągle słychać o ich problemach z Aliens: Colonial Marines, prezentacja Borderlands odstraszyła nas od tej gry, a Brothers in Arms: Hell's Highway nie przyfikało do Call of Duty: World at War ani Battlefield: Bad Company. Na BiA zawiodłem się najbardziej w tym roku.

Branża / największa niespodzianka

Strasznie podoba mi się to, co robi Electronic Arts. Wiem, że mają kłopoty i teraz zwalniają mnóstwo pracowników, ale wydali wiele oryginalnych, nowych i przede wszystkim bardzo dobrych gier (Mirror's Edge, Army of Two, Dead Space), a teraz jeszcze zainteresowali się Brutal Legend ekipy Double Fine. Dostarczyli też świetną FIFA 09. Może to i dobrze, że porzucili pomysł kupienia Take Two. Wciąż jest ktoś, kto z powodzeniem konkuruje z nimi na polu gier sportowych. EA o włos wyprzedziło Atari, które pod wodzą Phila Harrisona przechodzi metamorfozę, choć wciąż wydaje wiele przeciętniaków.

Branża / największe rozczarowanie

Japończycy wyraźnie nie ogarniają PS3 i Xboxa 360. Tamtejsi developerzy są jak Sony – nie przygotowali się do nowej generacji, weszli w nią zbyt szybko, z konieczności, a nie dlatego, że chcieli. Czy oprócz MGS4, DMC4, Ninja Gaiden 2 i powiedzmy Lost Odyssey czy Last Remnant, skośnoocy bracia czymkolwiek zaskoczyli? Capcom sobie radzi, ale lepiej zagrajcie w Resident Evil 5 zanim sprawdzicie Killzone 2, bo możecie się niemiło rozczarować. Może w tym roku Japończycy się rozkręcą? Jak Sony, które nie zarządziło na Gwiazdkę 2008, ale wydaje się w końcu być na fali. KZ2, Heavy Rain, inFamous, Uncharted 2 – w 2009 nie zabraknie killerów na PS3.

Dobre zjawisko

Czy powinienem napisać, że już dawno nie widziałem tak wielu innowacyjnych projektów? A może o trybie kooperacji, który przestał być doklejany do gier na szybko i staje się ich pełnoprawnym elementem? Ciężko mi się na coś zdecydować, więc niech będzie, że największym pozytywem 2008 roku były dla mnie zapowiedzi takich gier, jak Alan Wake, Heavy Rain, Deus Ex 3 i Bioshock 2. Developerzy wyraźnie dali do zrozumienia, że stawiają na poważne historie i może nawet trochę zbyt ciężki klimat, a także interesuje ich zgłębienie psychiki bohaterów gier. Te tytuły pozwalają mi wierzyć, że branża jest zdrowa, dobrze się rozwija i każdy znajdzie tu coś dla siebie – siekanki od Capcomu, strzelaniny FPP i TPP nieustannie pompujące adrenalinę do żył, gry rodzinne, muzyczne i imprezowe, a także coś dla wymagającego odbiorcy szukającego rozrywki intelektualnej. Kocham gry za cały ten „fun", ale dobre opowieści cenię sobie ponad wszystko.

Złe zjawisko

Jedna wpadka = koniec kariery. Free Radical Design w rozsypce, EA Black Box zamknięte, Ensemble Studios za moment do piachu (nie są słabi, ale za długo pracują nad jedną grą i nie przynoszą dochodów), Crystal Dynamics odchudzone po tym, jak Tomb Raider Underworld nie sprzedał się tak dobrze, jak zakładano (pomimo wysokich ocen w prasie). W takich warunkach nikt nie jest bezpieczny i każdy – nawet najlepszy – team może zostać rozwiązany. Branża odporna na kryzys? Jak widać, aż tak dobrze to nie ma.

BIZZ

Gry / największa niespodzianka
Największą niespodzianką w tym roku było dla mnie Mirror's Edge. Nie chodzi o to, że nie wierzyłem w umiejętności załogi DICE, ale raczej o to, że nie przypuszczałem, jakim małym, designerskim arcydziełem będzie ta pozycja. Design poziomów, kolorystyka, znakomicie dobrana muzyka i efekty dźwiękowe, świetna fabuła i spora dawka innowacyjności spowodowały, że gra szalenie mnie ujęła, i mimo, iż poszczególne elementy nie są może osiągnięciami epokowymi, to ich zgranie i doszlifowanie mnie powaliło.

Gry / największe rozczarowanie
Największym rozczarowaniem roku z pewnością wybiorę Haze. Jestem ogromnym fanem tej szkoły robienia shooterów, którą reprezentowali zarówno Rareware, jak i Free Radical, ale ich ostatnie dzieło naprawdę wypadło blado. Nijaka fabuła i bohaterowie, bardzo przeciętna oprawa graficzna, niewyróżniające się mechanizmy, sztampowe wydarzenia i bezpłciowa atmosfera – oj, nie tego się spodziewałem, kiedy pierwszy raz usłyszałem o nowym projekcie jednego z moich ulubionych studiów developerskich.

Branża / największa niespodzianka
Zmiany w Electronic Arts to zdecydowanie to! Wreszcie zmiana nastawienia do nowych marek, co z radością odnotowuję. Gdyby nie EA, to nie zagrałbym w genialnie świeżą Krawędź Lustra. Dzięki nim światło dzienne ujrzało także Dead Space, i mimo, że nie jest specjalnie innowacyjnym tytułem, to i tak przełamuje stereotypy na temat tego, jakie gry wydaje EA. Z radością przywitałem również zarżnięcie serii NFS, które daje nadzieję na powrót w chwale pięknych samochodów, a nie ziomów i ich roznoszących zarazki lafirynd.

Branża / największe rozczarowanie
Największym rozczarowaniem roku jest wszystko, co stało się z Free Radical Design. Zaczęło się od słabego i brzydkiego Haze. Do tego trzeba doliczyć zajmowanie się „tajemniczą grą dla LucasArts, która w ogóle nie jest trzecim Battlefrontem" zamiast TimeSplitters 4, którego to nota bene nikt nie chce wydać, to sytuacja robi się poważna. Doliczcie do tego ograniczenie zatrudnienia z blisko dwustu osób do czterdziestu oraz szalejącą ekipę wyprzedającą aktywa firmy. Szkoda, wielka szkoda.

Dobre zjawisko
Dobrą tendencją, choć z perspektywy hardkorowych graczy łatwą do przeoczenia, jest rosnąca jakość produkcji, które można do naszych konsol ściągnąć drogą elektroniczną. Kiedy recenzowałem pierwsze tytuły ukazujące się na Xbox Live Arcade często były to prawdziwe koszmarki, duchy dawnych hitów przywoływane z przeszłości. Śmiało mogę powiedzieć, że ten rok natomiast wypadł dla PSN i XBLA naprawdę nieźle. Nie warto ignorować tych platform, ponieważ ilość dobrych gier do ściągnięcia jest już naprawdę pokaźna.

Złe zjawisko
Wydawanie coraz bardziej niedopracowanych bubli to chyba największa zmora tego roku. Pierwszym głośnym tytułem w tej kategorii został niewątpliwie Alone In the Dark, ale chwilę później w jego ślady poszły inne gry, jak choćby Mercenaries 2. Zamiast World In Flames powinno być World In Bugs! Słysząc do tego na każdym kroku niepochlebne opinie na temat drugiej części Trybów Wojny, która przecież miała być szczytem dopracowania, można naprawdę się załamać. Nic nie wnerwia tak, jak niechlujstwo i pośpiech.

OSH

Gry / największa niespodzianka
GTA4 – Jeszcze przed premierą i w chwili pierwszego odpalenia gry czułem, że ktoś może gdzieś przesadził z zachwytami, a ja za bardzo się zgrzałem, by mogło wyjść mi to na dobre. Dla mnie największą pozytywną niespodzianką tego roku był fakt, że GTA4 stało się tym, czym chciałem, żeby było – szalenie zaawansowaną, złożoną i niesamowicie miodną grą z najwyższej półki, która wyznaczyła nowe standardy. Sami przyznajcie, że fizyka w tytułach napędzanych przez Unreal Engine wypada kpiąco w porównaniu do Euphorii.

Gry / największe rozczarowanie
Haze – Całe szczęście w tym roku nie dane mi było zbytnio zagłębiać się w arkana crapów, ale w kilka bubli sam się wpędziłem. Taki Haze na przykład całkowicie poległ mimo, że miał być flagowym shoterem PS3. Jak się okazuje, nawet tak utalentowana ekipa, jaką bez wątpienia było Free Radical... no właśnie – było. Studio zamknęło swe wrota i wystawiło tylki na sprzedaż. Jest szansa, że moje ukochane TimeSplitters wróci w chwale. Oby nauczeni tym nieprzyjemnym doświadczeniem autorzy wyciągnęli wnioski z własnych błędów.

Branża / największa niespodzianka
Nie wiem, jak to nazwać, ale niespodzianka to na pewno dobre słowo. Nie trzeba być mózgiem nad mózgami, żeby wymóżdżyć (heh...), że coraz trudniej przebić się niezależnym producentom. Mimo wszystko cieszę się, że znajdują się chętni i wolne (ludzie i środki), by odświeżyć takie klasyki, jak seria Fallout, a do tego wypromować takie marki, jak Dead Space czy Pure. Ach, i bym zapomniał. To, co tegoroczna edycja Fify zrobiła z PESem... wróżyłem to od jakichś trzech lat. PES spadł z tronu, strzelam, że na długo.

Branża / największe rozczarowanie
Nie spodziewałem się tego, że szumnie zapowiadana jesień tego roku szybko przyjdzie i błyskawicznie pójdzie. Patrząc obiektywnie tytułów była cała masa, ale ja i tak czuję niedosyt. Niedosyt pozycji przełomowych, druzgoczących, wyznaczających nowe standardy. Po kilku chwilach odrzucił mnie Mirror's Edge, Far Cry 2 nie sprostał oczekiwaniom. Tytuły flagowe, jakie pojawiły się wyłącznie na PS3 lub X360, to niezłe bajki, ale zabrakło – jak wspomniałem na początku – totalnego wygrzewu, nowej jakości.

Dobre zjawisko
Bardzo polubiłem się z elektroniczną dystrybucją. Jest niesamowicie wygodna i pewna, szybka i przyjemna. Dzięki karcie (niekoniecznie kredytowej, często wystarczy choćby zwykła płatnicza) i łączu internetowemu mieliśmy okazję w tym roku zaopatrzyć się w bardzo dobre, duże tytuły. Prym wiodą w tej kategorii WipEout HD, Burnout Paradise i (nieco mniejsze) Castle Crashers. Kilkaset megabajtów wolnego miejsca na dysku twardym i stosunkowo niewielkie pieniądze – tyle potrzeba, by wsiąknąć na dobre w coraz więcej gier.

Złe zjawisko
Zejście PSP jeszcze na początku roku wydawało się dyrdymałami, ale w okolicach lipca zdałem sobie sprawę, że wszystko, co chciałem ograć na przenośnym sprzęcie Sony, już ograłem. Po kilku miesiącach wyszło na jaw, że zapowiedzi jest dosłownie jak na lekarstwo i w zasadzie wyłącznie Sony interesuje los PSP. Niezależni wydawcy odpuścili temat. Przyczyny należy szukać w piractwie, które ogarnęło tę kieszonsolkę. Liczę na to, że wyjściem z impasu będzie e-dystrybucja. Dopóki nikt nie złamie jej zabezpieczeń, oczywiście.

ZOETAR

Gry / największa niespodzianka
Dead Space – oryginalne IP od Electronic Arts to zaskoczenie samo w sobie. A tu mamy survival horror od którego Residenty mogłyby się wiele nauczyć. Ładna, wciągająca, miejscami nawet straszna. Znacznie lepsze science-fiction niż horror, ale zabawa i tak przednia.

Gry / największe rozczarowanie
Jak dla mnie – Far Cry 2. Gra która miała być drugim nadejściem mesjasza, a okazała się nudna, rozwlekła i bezcelowa. Graficznie oczywiście dostarcza, przez pierwsze dwie godzinki nawet przyjemnie się Afrykę zwiedza, a potem pozostaje już tylko ziewanie. Najbardziej zaszkodził jej szczątkowy scenariusz.

Branża / największa niespodzianka
Upadek EGM. To źle wróży prasie pisanej, ale zanim nadejdzie agonia, u nas minie jeszcze troszkę czasu. Niespodzianką nie jest to, że tak się stało, ale że stało się tak szybko. Ale ten trend będzie się utrzymywał. Niestety.

Branża / największe rozczarowanie
Kolejny rok bez Nintendo w Polsce. Nie jestem fanem Ninny, ale wydaje mi się, że 40 milionowe państwo zasługuje na oficjalne przedstawicielstwo firmy, która absolutnie króluje na rynku gier video.

Dobre zjawisko
Rozwój małych, niezależnych firm developerskich, robiących małe, ale niezwykle grywalne gry. Na drugim miejscu należy wymienić rozwój online w konsolach. W końcu!

Złe zjawisko
Zgłupianie i upraszczanie gier, czego ekstremalnym przykładem jest nowy Prince of Persia. Owszem, pewne ruchy w kierunku casualowych graczy są niezbędne, ale nie wolno przesadzać. Robienie gier, które grają się same, to błędna droga.

KAYA

Gry / największa niespodzianka

W zestawieniach tego typu zazwyczaj skupia się na tytułach, które światło dzienne ujrzały pod koniec roku. Zamierzam jednak pójść nieco pod prąd i wyróżnić tutaj marcowe No More Heroes. Suda od dawna słynął z wykręconych gier, ale chyba po raz pierwszy udało mu się stworzyć coś, co nie tylko fajnie się ogląda, ale też naprawdę rewelacyjnie się w to gra. No i potrafił twórczo ujarzmić kontrolery Wii, co do tej pory wciąż dla wielu jest nieosiągalne.

Gry / największe rozczarowanie

Alone in the Dark. Atari zrobiło dosłownie wszystko, by narobić graczom ochotę na reaktywację jednego z praojców horrorów. I nie zrobiło nic, by sprostać oczekiwaniom. Moim zdaniem Max rozprawił się z grą dość łagodnie – dla mnie była dosłownie niegrywalna! Czułem się jakbym miał przed sobą bardzo wczesną betę pokazaną wybranej grupce dziennikarzy. Nie rozumiem dlaczego wydawcy tak zależało na letniej premierze. Dopracowana gra poradziłaby sobie spokojnie i pod koniec roku.

Branża / największa niespodzianka

FFXIII na X360! Z jednej strony to tylko jedna gra, która straciła status exclusive'a. Z drugiej strony – to nowe Final Fantasy, karta przetargowa, zdawałoby się, w talii Sony! Zapowiedź wersji na iksklocka była chyba największym wydarzeniem ubiegłorocznego E3, choć akurat nie było to nad wyraz trudne z uwagi na niski poziom imprezy. W każdym razie tę wieść przyjąłem z zadowoleniem jako gracz i z zainteresowaniem jako dziennikarz.

Branża / największe rozczarowanie

Gwiazdka 2008 by Nintendo. Firma hydraulika nigdy nie sypała grami w zatrważających ilościach, ale kiedy robiła ich mniej, to chociaż rósł ich poziom. W tym roku było mało i słabo. Umierające GCN potrafiło zaoferować więcej. Traktuję to jednak jako wyjątek, ponieważ rok temu uderzyli naprawdę mocno, a początek 2009 nie wskazuje, by mieli powtórzyć swój błąd. Mimo wszystko takie sytuacje nie powinny mieć miejsce na platformie, która przeżywa swój najlepszy czas.

Dobre zjawisko

Ułatwianie gier. Nie chodzi mi o sam fakt, że gry stają się prostsze (choć wolę grę za łatwą niż za trudną), jednak o nowe metody, jakimi autorzy pozwalają każdemu skończyć grę. Niemal regułą są już opisy przy poziomach trudności wyjaśniające, co w zasadzie oznacza Easy czy Normal. Ale to dopiero początek. Przyszłością są rozwiązania takie jak Vita Chamber z BioShocka czy podział na epizody z AitD. Oczywiście liczę, że pomysły te ciągle będą ewoluować, ale spory krok został już poczyniony.

Złe zjawisko

Coraz mniej gier na wyłączność. To może dość kontrowersyjna opinia, ale uważam, że grom zarezerwowanym dla jednej platformy branża zawdzięcza swój koloryt. To głównie dzięki nim tysiące graczy śledzą konferencje na żywo, wyławiają z Internetu plotki i dyskutują na forach. Bez exów byłoby może sprawiedliwiej, ale też nudniej. W przypadku HD-genów w tym roku takie produkcje ograniczały się praktycznie do gier od Microsoftu i Sony oraz kilku ostatnich bastionów pokroju MGSa. I nie sądzę, by trend ten miał się odwrócić – wydawców na to nie stać, zwłaszcza w obliczu kryzysu.

FAH

Gry / największa niespodzianka

Patapon, czyli pata, pata, pata, pon. Wakacje spędziłem na strategicznym wystukiwaniu rytmu i nie raz popłakałem się przy tym ze śmiechu. Pozytywny przekaz tej produkcji pozwala mi spokojnie zasnąć. Bez stresu, bez rzucania padem o ścianę. Świetna produkcja, która zwycięża nieprawdopodobnym pomysłem. I nie jest to wcale prosta gierka na dwa wieczory, bo pełno w niej sekretów, unikalnych przedmiotów, a walki z szefami można toczyć tygodniami. Moim zdaniem najlepszy tytuł na PlayStation Portable.

Gry / największe rozczarowanie

Devil May Cry 4 naprawdę doprowadził mnie do płaczu. Poprzednie części (łącznie z nieszczęsną dwójką) ograłem na wszystkie możliwe sposoby i prawie połamałem sobie przy tym palce. Tego samego oczekiwałem od czwórki. Dostałem rzucanie czerwonymi różami w przeciwników, dziecinnego bohatera i aktówkę, z której można złożyć wyrzutnię rakiet. System walki dla niedzielnych graczy, dżungla zamiast gotyckich budowli i Dante, który stracił swoją charyzmę i diabelskie moce. Ja też mogę zapłakać. Z żalu.

Branża / największa niespodzianka

Najmocniejsza niespodzianka, to oczywiście zapowiedź Final Fantasy XIII na Xboxa 360. Nieprawdopodobny news, którego źródła sprawdzałem po kilka razy zanim uwierzyłem. W zasadzie nadal w to nie wierzę. Gram na wszystkich konsolach, więc nie chodzi mi o to, że PlayStation 3 traci tak potężny, ekskluzywny tytuł, ale o zmiany, jakie zachodzą w samej branży. Teraz już wszystko może się zdarzyć, bo to w końcu Final Fantasy. Ta seria przekonała do Sony miliony graczy, a teraz ma ją Microsoft. Niebywałe.

Branża / największe rozczarowanie

Upadek jRPG. Japońskie gry to żenujące odpadki poprzedniej generacji. Brzydkie, głupie, pełne szalonych nastolatków, fasolek i groszków, które walczą o dominację na świecie. Brak głosów aktorów we wszystkich scenkach, kopiowanie starych rozwiązań i dostarczanie postaci pozbawionych charakteru, to chleb powszedni dla japońskich producentów. Wstyd i hańba, a to właśnie ten znakomity gatunek przekonał mnie do konsol. Poziom Fable 2 i Fallout 3 stał się nieosiągalny dla japońskich gier w 2008 roku.

Dobre zjawisko

Electronic Arts z roku na rok poprawiają kolejne edycje FIFY, coraz bardziej pogrążają serię Need for Speed, oraz wydają dziesiątki gier z nową datą w tytule. Jednak w 2008 roku na rynku pojawiły się zupełnie nowe pozycje, czyli Dead Space i Mirror's Edge. Gry niezwykle oryginalne, nie zapowiadające się na wielkie hity, więc obciążone sporym ryzykiem. DS osiągnął sukces komercyjny, ME artystyczny i obie pozycje mają szansę na kontynuację. Potrzebujemy świeżych tytułów, więc to dobre zjawisko.

Złe zjawisko

Kolejny rok upłynął nam pod znakiem niedopracowanych gier, które dopiero po premierze dostają łatki i poprawki. Sztandarowy przykład to Fable 2, bo Peter Molyneux jeszcze przed premierą opisał kilka drobnych i mało istotnych błędów. Niestety nie wspomniał, że część z nich uniemożliwia zakończenie gry, a wersja kolekcjonerska w ogóle okazała się jednym, ogromnym błędem. Zasłynął również Castle Crashers, stawiający na kooperację, a zrywający cały czas połączenia. 2008 rok to prawdziwa plaga błędów.

FRANK SPEED

Gry / największa niespodzianka

Mirror's Edge. Biegnij gdzie tylko zechcesz, pełna swoboda. Tysiące ścieżek prowadzących do celu. Świetna muzyka i sterylna, jaskrawa grafika. Hardcorowe wyzwania wydane przez EA. Kto by się spodziewał? Ja nie. Dlatego ten tytuł był dla mnie największą i najprzyjemniejszą niespodzianką w tym roku.

Gry / największe rozczarowanie

Fallout 3 w pełnym trójwymiarze. Pomyślałem: „to się może udać". Swoboda eksploracji, jeszcze więcej wszystkiego. Zepsutego świata bez nadziei i we fosforyzujących kolorach. Mimo, że gra jest dobra, jestem rozczarowany tym tytułem. To była cholernie wysoko postawiona poprzeczka. Bethesda dała z siebie wszystko co mogła, ale dla mnie to tylko rzemieślnicza robota ledwie ocierająca się o to, co stworzyło kiedyś Interplay, a potem Black Isle. Było w niej wszystko. Wszystko prócz klimatu.

Branża / największa niespodzianka

FFXIII na konsoli Billa. Informacja, która zatrzęsła branżą. Flagowy tytuł marki Sony przestaję być ekskluzywny. Taka polityka wielkich daję nam do myślenia, ale nie ma co narzekać. Chodzi przecież o gry. I jeśli najlepsze tytuły mają ukazywać się na wszystkie dostępne platformy, to mi to gra. Oprócz tego kolejny śmieszny argument w walkach konsolowych fanbojów stał się mitem.

Branża / największe rozczarowanie

DSi, brak prawdziwego następcy handhelda Ninny. Kolejny rok, w którym ani widu ani słychu o następcy handhelda Nintendo. Za to kolejne ulepszone wersje dwuekranowego wychodzą na światło dzienne. DSi nie zachwyca i po prostu jest. Wprowadzając jedynie blokadę regionalną na gry. Bajery typu kamera do mnie nie przemawiają. Jedynie przeciągają napiętą strunę mojej cierpliwości. Na szczęście dobrych gier nie brakuje.

Dobre zjawisko

Mało exclusive'ów. Cieszy mnie to coraz bardziej, kolejne tytuły pojawiające się na większości konsol. Dobrze jest widzieć BioShocka na PS3, dobrze będzie zobaczyć FFXIII na X360. Eksluziwy i tak będą się pojawiać, ale ich mniejsza ilość sprawi, że nie będę musiał rwać włosów z głowy, kiedy zobaczę, w co nie zagram na mojej konsoli.

Złe zjawisko

Dystrybucja Nintendo w Polsce. Czas na temat z własnego podwórka. Boli mnie, że do tej pory nie ma konkretnego dystrybutora Nintendo w Polsce. Oczywiście gry da się kupić tak samo, jak akcesoria, ale chciałbym pójść kiedyś do sklepu z elektroniką i zobaczyć tyle samo gorących tytułów Nintendo, co tych na maszynkę MS lub Sony.

NEO PLUS TOP TEN 2008

AND THE WINNER IS...

10. FABLE 2 /XBOX 360

Pełna błędów, źle zbalansowana, nie ma w sobie nic z „hollywoodzkich" hitów (super grafiki, nieustannej akcji)... Fable 2 daleko do ideału, ale trzeba docenić otwarty świat, ogromną swobodę i angielski humor, którego tutaj nie brakuje. Gdzie indziej zagracie na lutni? W jakiej grze rozkażecie psu nasikać rycerzowi na buty i ożenicie się z pięcioma kobietami, a następnie kupicie im domy, by były sąsiadkami i miały ochotę się pozabijać? Kogo obchodzi główny wątek, jeśli można się tą grą po prostu pobawić i poprawić sobie przy niej humor?

9. LEFT 4 DEAD /XBOX 360

Wysoka pozycja tej „odmóżdżonej strzelanki z zombiakami" pokazuje, że wciąż kochamy proste gry, którymi można się bawić w kooperacji ze znajomymi. Szybka, bezstresowa rzeźnia przypomniała nam staroszkolne shootery i chwile spędzone na serwerach Quake'a. Potwierdza również, że koop jest absolutnie najlepszą rzeczą, jaka mogła przytrafić się grom. Dzięki niemu można bawić się L4D niemal bez końca.

8. DEAD SPACE /XBOX 360, PLAYSTATION 3

Horror sci-fi w (prawie) najlepszym wydaniu. Pomieszanie Resident Evil 4 z „Obcy: Ósmy pasażer Nostromo", rewelacyjnie przemyślany HUD, trójwymiarowe menu-hologram, zabawa z grawitacją oraz broń plazmowa strzelająca trzema wiązkami w pionie i w poziomie... To mogła być gra roku, gdyby tylko jej twórcy odrobili lekcję i przyjrzeli się, jak straszą autorzy F.E.A.R.a. W Dead Space po godzinie widziało się już wszystko, łatwo przewidzieć kolejne straszne momenty oraz odgadnąć, jak rozwinie się fabuła. Mimo to, bawiliśmy się doskonale.

7. PATAPON /PSP

Może nie jest najlepszą grą na PSP, ale prostu nie mogło jej zabraknąć w naszym Top 10. Chcielibyśmy w ten sposób wyrazić swój szacunek i podziw dla twórczego myślenia. Patapony przypominają za co kochamy konsole i pokazują, że „pecetowa nuda" jeszcze długo nam nie zagrozi. Na dodatek podobają się również niegrającym dziewczętom, a przecież to trudna gra, w której trzeba wykazać się wyczuciem rytmu, umiejętnością zarządzania drużyną i odrobiną strategicznego myślenia.

6. MIRROR'S EDGE /XBOX 360, PLAYSTATION 3

Odważny eksperyment zakończony sukcesem, czyli dowód na to, że gry FPP nie muszą być ciemne i pełne krwi. Zabijanie nie jest jedyną dobrą metodą na walkę z „systemem", co udowadnia przygoda Faith. Szkoda tylko, że fabuła jest cieniutka. Sterylne miasto to zbyt mało, żebyśmy uwierzyli w „system zniewalający umysły". Może druga część lepiej wypadnie w tym temacie. Na szczęście świetny design świata, pomysłowe zastosowanie jaskrawych kolorów oraz innowacyjny i dający się polubić system rozgrywki wystarczą, by zapomnieć o nienajlepszej fabule.

5. FALLOUT 3 /XBOX 360, PLAYSTATION 3

Może nie okazała się ósmym cudem świata i nie dorasta do pięt genialnym poprzednikom, ale i tak jest jednym z najlepszych RPGów ostatnich kilku lat. Zachwyca ogromnym, postapokaliptycznym światem, w którym jest mnóstwo rzeczy do roboty. Potrafi zdołować klimatem, zaskakuje pomysłowo przeniesionymi elementami starych Falloutów w nowe realia. Kultowej serii ofiarowano drugą młodość i F3 jest doskonałym wstępem do zagłębienia się w dwie pecetowe części.

4. LITTLEBIGPLANET /PLAYSTATION 3

Konsolowy odpowiednik youtube'a. Sony dostarczyło bez pudła spełniając wszystkie obietnice. Aż ciężko uwierzyć, że kilkanaście osób było w stanie stworzyć tę niby zwyczajną platformówkę, w rzeczywistości będącą cudowną grą imprezową i potężnym narzędziem pozwalającym wykazać się każdemu, kto kiedykolwiek marzył o tym, by tworzyć gry. Wylaliśmy hektolitry łez płacząc ze śmiechu podczas zabawy w cztery osoby.

3. GEARS OF WAR 2 /XBOX 360

Akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Tak samo było z God of War 2 na PS2, wydawało się, że nie można poprawić niemal doskonałego oryginału, aż ukazała się kontynuacja i zwiędliśmy w uszach widząc, czego dokonali jej twórcy. Jeszcze więcej strzelania, doskonała sekwencja ucieczki na Reaverach, tryb Horda, którego nic nie jest w stanie przebić. Żałujemy tylko klimatu zaszczucia i totalnej beznadziei znanego z pierwszej części. No i te błędy w multi...

2. METAL GEAR SOLID 4 /PLAYSTATION 3

Znakomite zakończenie wielkiej serii. Nawet najbardziej pokręcone akcje (nieśmiertelny wampir?) zostały sprytnie wyjaśnione. Solid Snake odszedł w najlepszym momencie, po grze widać, że MGS wymaga gruntownego przemodelowania, jak to miało miejsce z Resident Evil. Nie ma drugiej tak dobrze wyglądającej japońskiej gry (to jedna z najładniejszych gier w ogóle). Podtrzymujemy naszą opinię, że MGS4 to największy ukłon w stronę fanów serii i graczy w ogóle.

1. GRAND THEFT AUTO 4 /XBOX 360, PLAYSTATION 3

Gdyby podzielić GTA IV na kilka mniejszych gier, każda z nich mogłaby walczyć o miano najlepszej w swoim gatunku i właśnie za to cenimy ten tytuł. Za dopracowanie od strony technicznej, za to, że twórcy pozostawili nam ogromną swobodę, dzięki czemu możemy w Liberty City robić co nam przyjdzie do głowy, za wciśnięcie na jedną płytę DVD ogromnego świata, muzyki, głosów i grafiki, której Rockstar nie musi się wstydzić. Szacun za wciągającą historię. Ale to zabijanie prostytutek nie było potrzebne.

MICROSOFT ZARYZYKOWAŁ DOBRE IMIĘ SERII HALO I ZGODZIŁ SIĘ NA WYKORZYSTANIE SWOJEJ NAJBARDZIEJ ROZPOZNAWALNEJ MARKI W STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO. REZULTAT PRZESZEDŁ NASZE OCZEKIWANIA

INFO
DEVELOPER: ENSEMBLE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 28 LUTY
KONSOLA: XBOX 360

JUŻ GRANE!

HALO WARS™

Zespół Ensemble Studios obiecał, że dostarczy sterowanie przygotowane pod kątem graczy konsolowych i zapowiadał pod wieloma względami prawdziwą rewolucję. Efekt jest zadowalający, ale ekipa odrobinę przesadziła z obietnicami i tak długo siedziała w bunkrach przy pracy nad tym tytułem, że nie dostrzegła gier konkurencji. Doszło więc do takiej sytuacji, że konwersja Command & Conquer: Red Alert 3 ma momentami lepsze sterowanie niż Halo Wars. Nieprawdopodobne? A jednak tak to wygląda. W ostatnim czasie sprawdzałem większość strategii na konsole, więc mam spore porównanie. Nie oznacza to jednak, że gra się źle. Zresztą poczytajcie sami, jak to wygląda w praktyce.

ROZBUDOWAŁEM, WYSZKOLIŁEM, ZWYCIĘŻYŁEM

Lewa gałka to ruch kursora, który przypomina celowniczek Assault Rifle, a prawa odpowiada za obracanie i przybliżanie kamery, czyli mamy prosty i sprawdzony patent. Przycisk A wybiera daną jednostkę, natomiast podwójne A to zaznaczenie wszystkich oddziałów danego typu. Lewy, górny spust przywołuje wszystkie dostępne wojska, a wduszenie X odpowiada za ich ruch. Ten sam przycisk służy również do komendy nakazującej atak. Z kolei Y odpala specjalną zdolność danego oddziału i na dobrą sprawę to tyle. Czasami zdarzało mi się jeszcze korzystać z krzyżaka, który odpowiada za szybkie przeniesienie się do bazy lub na pole walki i uruchamia menu ataków specjalnych. Takie sterowanie gwarantuje szybkie i sprawne zarządzanie oddziałami, jednak ma pewne braki. C&C: Red Alert 3 umożliwiał powiększenie mapki, (która znajduje się w prawym, górnym rogu ekranu), co pozwalało na natychmiastowe poruszanie się po terenie. Bardzo mi tego brakuje, bo skróty klawiszowe nie zawsze się sprawdzają. Jeżeli podzielę armię na kilka mniejszych oddziałów to wydawanie im komend staje się męczące. Na szczęście nie przytrafiło mi się blokowanie jednostek, a pozostawienie ich na chwilę bez nadzoru nie oznacza wielkiego dramatu. Chłopaki mają głowy na karku i nie giną czekając na rozkaz gracza. I wszystko fajnie, tylko gdzie te obiecywane rewolucje?

Prawdziwa nowość to rozbudowa i kontrola bazy. Przyznaję, że rozwiązania, które tu zastosowano, faktycznie zostały pomyślane pod kątem konsol, co gwarantuje bardzo dużo uproszczeń. Przede wszystkim koniec z szukaniem miejsca na mapie pod budowę nowych instalacji. Baza ma z góry określony rozmiar i miejsce przeznaczone na budynki, które tworzą duży prostokąt. Zaczynamy od stacji, którą stawiamy tylko i wyłącznie w strefach wyznaczonych przez grę. W tym momencie nadlatują dwa statki transportowe i stawiają pierwsze budynki. Nam pozostaje zagospodarowanie kilku wolnych pól. Na początek warto postawić Supply Pad, który odpowiada za dostawy surowców. W Halo Wars nie ma typowego dla strategii wydobycia minerałów, które zastąpiono dostawami materiałów, co świetnie wpisuje się w otoczkę gry. Fani nie przeżyliby zbieraczy złota, węgla czy innego uranu, więc tutaj należą się brawa dla autorów. Musimy jedynie dbać o ilość energii w bazie, której poziom odblokowuje dostęp do nowych jednostek i ulepszeń. Wystarczy postawić kilka reaktorów i problem z głowy. Kolejne budynki to koszary odpowiedzialne za

Gra zawiera spore kompendium wiedzy o świecie Halo, które wyjaśnia pewne wydarzenia i porządkuje je w czasie. Do tego dochodzi historia służby, czyli podliczenie statystyk.

szkolenie piechoty i zbrojownia, w której można wykupić technologie. Dalej mamy Vehicle Depot (pojazdy) i Airpad (lotnictwo) oraz maksymalnie cztery działka chroniące nasze struktury. Występują one w kilku odmianach, np. wyrzutnie rakiet, które są niezwykle skuteczne przeciwko atakowi z powietrza. I na tym praktycznie kończy się opis bazy, co początkowo wydało mi się niezwykle biedne.

Przyzwyczaiłem się do setek budynków, które rozstawiam na połowie mapy i nieszczęśliwie blokuję nimi przejście. Nie mogłem zrozumieć, gdzie podziały się linie energetyczne, którymi trzeba łączyć poszczególne zabudowania. Tęskniłem za piętnastoma zbieraczami, którzy nieustannie biegają po surowce. A w końcu zrozumiałem, że to wszystko tylko psuło zabawę i doprowadzało graczy do frustracji (na konsolach). Halo Wars powstało na prostym, ale niezwykle grywalnym pomyśle. Jedynie ograniczona liczba pól dodaje rozbudowie pikanterii. Stację można ulepszyć do formy fortecy i uzyskać tym samym dodatkowe miejsce, ale to nie rozwiązuje problemów. Jeżeli postawię sześć Supply Pad, to szybko zgarnę mnóstwo zasobów na jednostki, ale bez kilku reaktorów nie będę miał do nich dostępu. Budynki można oczywiście burzyć, bo inaczej doszłoby do zablokowania rozwoju, ale lepiej je ulepszać, a tym samym zwiększać ich możliwości. Jednak bez postawienia drugiej bazy ciężko się tak naprawdę rozwijać. Okazuje się więc, że ten banalny w zarządzaniu system ma spory potencjał strategiczny i w walce z drugim graczem będzie kluczem do zwycięstwa.

MASTER CHIEF BYŁBY DUMNY

Skoro wiemy jak grać, to sprawdźmy, czym przyjdzie nam grać. W końcu to pozycja dla osób, które od wielu lat żyją w świecie Halo, więc tu wszystko musi być na swoim miejscu. Warthog ma wyglądać jak Warthog. Musi się dokładnie tak samo zachowywać przy skokach, ma identycznie wchodzić w zakręty i ma mieć miejsce dla trzech żołnierzy. I wiecie, co? Tu naprawdę wszystko jest na swoim miejscu! Na początku Warthog to tylko wóz zwiadowczy, ale już pierwsze ulepszenie wyposaża go w działko. Kolejna technologia i do pojazdu wsiada trzeci żołnierz. Następna zapewnia mocarnego Gaussa, który jednym celnym promieniem lasera niszczy słabsze jednostki. Podobnie wygląda rozwój pozostałych oddziałów.

Piechota na początku dysponuje tylko karabinami, ale ich zdolność specjalna to rzut granatem, który później możemy zastąpić wyrzutnią rakiet. Dalszy rozwój dołącza do oddziału medyka, a ostateczne ulepszenie zamienia żołnierzy w jednostkę ODST i daje możliwość zrzucenia ich w kapsule w dowolnym miejscu mapy. Słabo? Ja byłem zachwycony tym patentem. Z nowych zabawek mamy ekipę z miotaczami ognia, którą zupełnie pominąłem w walce, bo... Nie było ich w Halo. Muszę jednak przyznać, że są oni na tyle mocni w walce z piechotą, że warto o nich pamiętać.

Nie zabrakło natomiast Scorpiona. Ten potężny czołg to ulubiona zabawka dużych chłopców, więc nigdy nie pominąłem go w mojej armii. Po kilku ulepszeniach to prawdziwa potęga. W końcu, jak wiemy z Halo 3: „Scorpion pokona ich wszystkich".

Pojawia się także Wolverine, który doskonale nadaje się do zwalczania celów latających, ale ma też mocarne bomby na budynki. Cobra to nowy, szybki pojazd, wzorowany na Siege Tanku, który pojawił się w strategii Starcraft. Może się przekształcić w działo, choć traci wówczas swoją

JEŚLI CHCĄ WOJNY, TO JĄ DOSTANĄ

Fabuła Halo Wars skupia się na wydarzeniach sprzed pierwszego Halo i sporo dopowiada w temacie pierwszych walk z armiami Covenantów. Statek Spirit of Fire toczy zaciekłe boje na zrujnowanej kolonii, gdy dochodzi do odkrycia artefaktu. Arbiter (nie, to nie TEN Arbiter) próbuje zniszczyć konstrukcję, ale ludzie odkrywają mapę galaktyki i zdobywają namiary na... Właśnie, tego nie wiadomo, ale fani z miejsca domyślają się, o co to całe Halo. Ja też na razie tylko się domyślam, bo nie dotarłem za daleko w kampanii dla jednego gracza. Jednak pierwsze zadania zdecydowanie mi się spodobały. Misje nie zmuszają nas do stawiania bazy raz za razem i niszczenia kompleksu przeciwnika. Sporo tu przebijania się przez mapę z małym oddziałem, czy ratowania zagrożonych sprzymierzeńców. A w zależności od dowódcy na polu walki, możemy liczyć na jednostki specjalne. Bardzo ciekawie prezentowała się również misja, w której musiałem chronić ewakuujących się mieszkańców miasta. Nie było to łatwe, bo należało ogarnąć tłum, który próbował dobiec do trzech statków ratunkowych, oraz chronić same maszyny. Do tego dochodziła rozbudowa i obrona dwóch baz, a przeciwnicy w tym czasie nie próżnowali, więc ulice spływały krwią niewinnych. Dodajcie do tego jeszcze limit czasowy i okaże się, że trzeba się mocno postarać. Szczególnie jeśli ktoś ma ochotę na cele drugorzędne, np. zabicie określonej liczby przeciwników, albo gra na poziomie Legendary.

NIE WSZYSTKO HALO, CO SIĘ ŚWIECI

Uwielbiam Halo, ale i dostrzegam błędy. Taka praca. Zacznijmy od polskiej wersji językowej. Brawa za nią, ale jeżeli ktoś bierze się za taką serię, to mógłby odrobić pracę domową. Większość tłumaczeń stoi na wysokim poziomie, ale czy naprawdę trzeba było ruszać nazwy jednostek? Duch, Upiór, Skorpion, czy Szerszeń nie brzmią źle, ale Trepy Samobójcy (Grunts) to lekka przesada. Nie najlepiej wypada również nazywanie jednostki Miotacz Ognia. Jednak największa wpadka to Guziec Zwiadowca. Rozumiem dosłowność przekładu, ale Warthog brzmi bardziej dumnie. Mimo wszystko. Kolejna sprawa to poziom trudności w trybie potyczek. Kampania jest wymagająca, ale grając na mapach przeciw konsoli, jedynie na Legendary nie zasnąłem z nudów. Na Easy nie dzieje się nic, Normal to może z jeden atak wroga, a Heroic zapewnia odrobinę rozrywki. Nie wiem o co chodzi, bo raczej nie opanowałem tak dobrze gry w dwa wieczory. Ostatnia sprawa, która nie daje mi spokoju, może zadecydować o ocenie końcowej gry. Halo Wars stawia na bardzo szybkie i spektakularne walki, ale odrobinę gubi przy tym taktykę. Jeżeli wybierzemy różnorodne jednostki i odpowiednio rozwiniemy ich zdolności specjalne, to później zaczyna się zabawny, ale i jednostajny marsz po zwycięstwo. Być może wynikało to z niskiego stopnia trudności, ale po rozwoju bazy, przy którym faktycznie trzeba chwilę pomyśleć, gra zamienia się w strategię zręcznościową. Z naciskiem na to drugie określenie. Może multipayer to zmieni.

☐ Tryb potyczki umożliwia grę 1 na 1, 2 na 2 i 3 na 3, zarówno w sieci jak i w starciu z konsolą. Do tego możemy wybrać jedną z kilkunastu map oraz naszego dowódcę, który dodaje różnorodne bonusy i specjały.

☐ Halo musi dostarczać czaszki. Kto ich nie odszuka i nie odblokuje, sporo traci. Powraca eksplodujący niczym konfetti Grunt i wiele innych. Część z nich zwiększa poziom trudności, inne dodano tylko dla zabawy.

mobilność. Hornet to pierwsza z jednostek latających, ale jej siła znacznie zmalała w stosunku do Halo 3. Przydaje się, ale nie można taką zabawką wygrać wojny. Obowiązkowo należy dokupić ulepszenie, polegające na dopakowaniu pojazdu dwoma żołnierzami po bokach. Vulture to kolejna nowość. Masywna, latająca jednostka, której projekt nie przypadł mi do gustu, ale siła ognia już jak najbardziej.

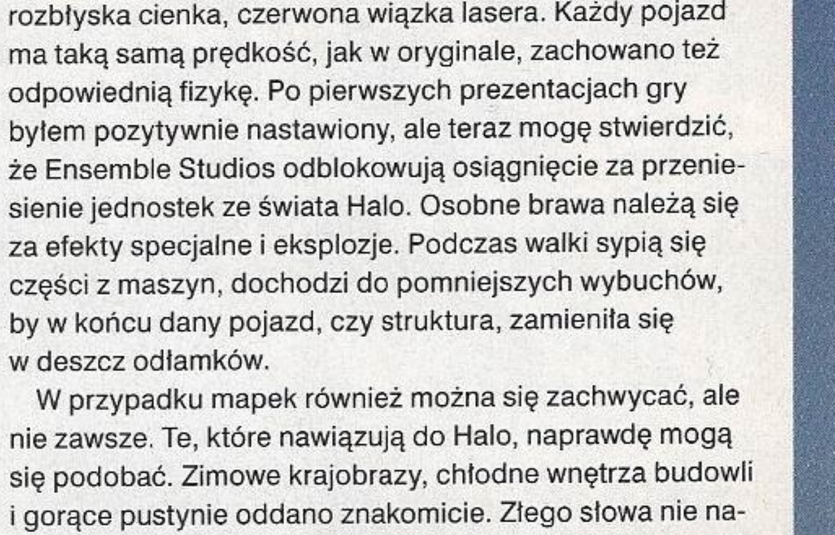
W grze pojawiają się również maszyny specjalne, wśród których nie zabrakło nawet Elephanta, czyli powolnej fortecy, w której możemy szkolić piechotę. Można więc podjechać nią pod bazę przeciwnika i tam produkować jednostki. I na koniec prawdziwa perełka dla fanów. Oddział Spartan. Początkowo są oni uzbrojeni tylko w dwa SMG. Wykupienie ulepszeń zwiększa im siłę i szybkość, a w końcu oddaje w ich boskie dłonie Spartan Laser. Czy słyszę Wasze zachwyty? Ja byłem wniebowzięty. Niestety ich liczba na mapie jest mocno ograniczona, więc nie można stworzyć niepokonanej armii. Co w sumie warto odnotować na kolejny plus, bo zachowano balans i przede wszystkim zdrowy rozsądek.

Jednostek UNSC nie ma zbyt wiele, ale wykorzystano większość projektów z serii Halo (Pelican dostarcza materiały do bazy i pojawia się w przerywnikach) i dodano kilka nowych. Sukces na polu walki gwarantuje oczywiście różnorodność wojsk. Każdy pojazd ma swoje plusy i minusy, więc na tym polu Halo Wars nie różni się od innych strategii. Przede wszystkim należy dbać o ulepszenia i wykorzystywać umiejętności specjalne. Warthog poradzi sobie z małą grupką przeciwników, ale wystarczy kliknąć Y, by pojazd ich po prostu rozjechał, czyli zaliczył Splattera. Nie można też zapomnieć o wsparciu ze statku Spirit of Fire. Możemy przywołać z orbity nalot bombowy albo promień lasera, który dokonuje prawdziwej rzezi wśród jednostek wroga. Nie raz skorzystacie też z leczenia i naprawy oraz zrzutu ODST. Pytanie tylko, czy te wszystkie siły poradzą sobie z potęgą oddziałów Covenantów?

Gdy pod moją bazę podszedł Scarab w towarzystwie kilku jednostek typu Wraith, a za nimi dostrzegłem zbliżającego się Huntera, zwątpiłem w moje wieżyczki obronne. Chwilę później niebo zaroiło się od Banshee i nawet mały Grunt nie wydał mi się już taki zabawny. Jeżeli graliście w serię Halo, to wiecie, że Covenant to ciężki kosmita do zgryzienia. Na szczęście w trybie potyczki i rozgrywkach multiplayer zmniejszono ich możliwości i zachowano sensowny balans. Choć gdy Waszych żołnierzy masakruje pojedynczy Locust, to można zwątpić w te zapewnienia. To nowa jednostka, która wygląda jak mini Scarab i dysponuje potężnym polem ochronnym. Ghost to klasyka w Halo, więc i tutaj się pojawia. Zabrakło natomiast Elite, jako osobnego oddziału i występują oni w towarzystwie Gruntów (jako ulepszenie). Nie dziwię się, że zdecydowano się na taki zabieg. Elite są po prostu zbyt potężni, o czym nie raz się przekonałem grając na poziomie Legendary w pierwszym Halo. Covenanci nie są grywalni w kampanii, a jedynie w trybie potyczki (offline i online), ale liczę po cichu na DLC dla nich.

TAKIE MAŁE, A JAKIE PIĘKNE

Oprawa graficzna to prezent pod choinkę dla fanów Master Chiefa. Jednostki wyglądają doskonale. Przygotowano je



z oddaniem wszystkich smaczków i detali. Nawet każda broń działa dokładnie tak, jak w trylogii. Spartan Laser to naprawdę ten Spartan Laser, który wywołuje gwałtowne reakcje podczas rozgrywek w sieci, gdy na mapie rozbłyska cienka, czerwona wiązka lasera. Każdy pojazd ma taką samą prędkość, jak w oryginale, zachowano też odpowiednią fizykę. Po pierwszych prezentacjach gry byłem pozytywnie nastawiony, ale teraz mogę stwierdzić, że Ensemble Studios odblokowują osiągnięcie za przeniesienie jednostek ze świata Halo. Osobne brawa należą się za efekty specjalne i eksplozje. Podczas walki sypią się części z maszyn, dochodzi do pomniejszych wybuchów, by w końcu dany pojazd, czy struktura, zamieniła się w deszcz odłamków.

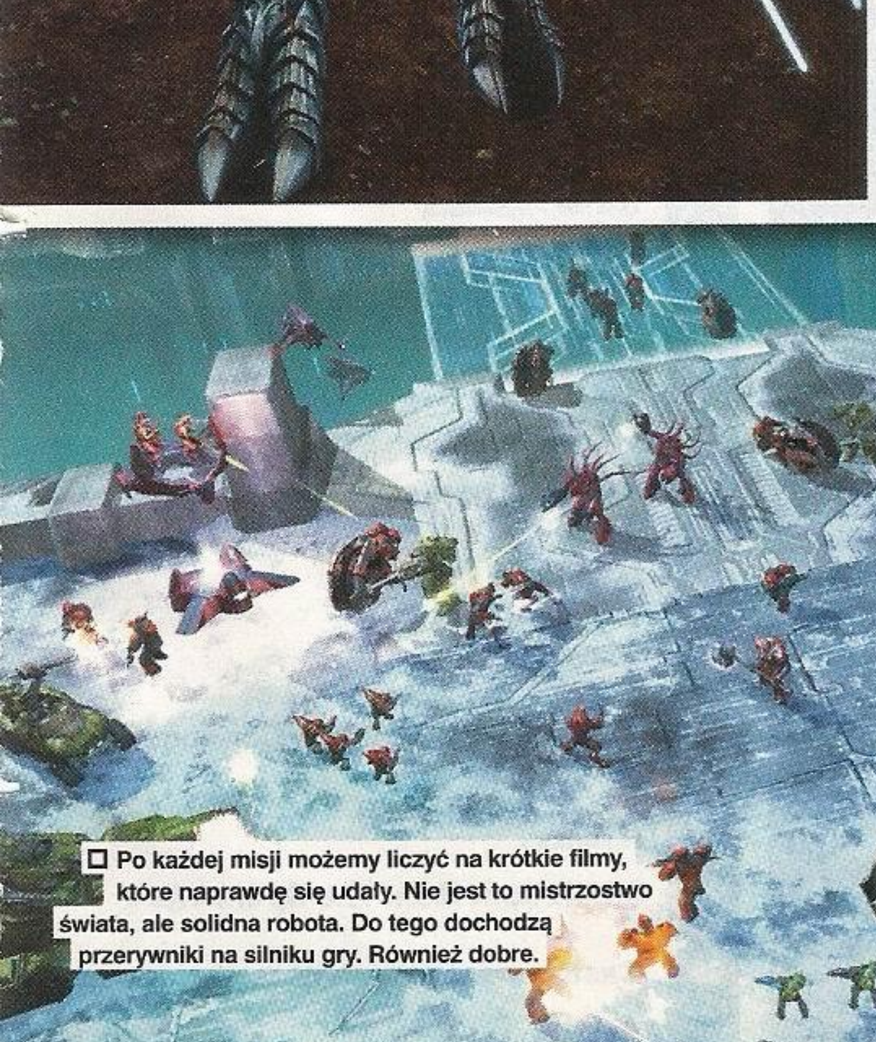
W przypadku mapek również można się zachwycać, ale nie zawsze. Te, które nawiązują do Halo, naprawdę mogą się podobać. Zimowe krajobrazy, chłodne wnętrza budowli i gorące pustynie oddano znakomicie. Złego słowa nie napiszę też o teksturach podłoża, które prawie doprowadziły mnie do łez w Supreme Commander. Często walczymy w ruinach baz, a nawet całych miast, więc otoczenie wygląda apokaliptycznie. Niestety pojawia się też kilka autorskich map, wśród których rozczarowała mnie kolorowa metropolia na jednej z planet. Taka paleta barw kompletnie nie pasuje do tego świata i sprawdza się jedynie, gdy producent stawia na zamierzony kicz, jak w przypadku Red Alert 3. Z tym, że to tylko drobne rysy na ogólnej ocenie grafiki, która z perspektywy fana prezentuje się genialnie. Pisząc bardziej obiektywnie – to ekstraklasa wśród strategii na konsoli Microsoftu. I nic dziwnego, skoro to pierwsza gra w tym świecie, która nie jest strzelaniną. Tak znana i rozpoznawalna marka zobowiązuje.

I nie tylko w odniesieniu do oprawy graficznej, ale chyba przede wszystkim w stosunku do ścieżki dźwiękowej. Nie chcę na razie jej ostatecznie oceniać, bo nie grałem wystarczająco długo, ale jeden z utworów rozwija motyw przewodni Halo w bardzo spokojny i nostalgiczny sposób. Więcej wypowiem się już przy okazji recenzji. Natomiast dźwięki wyciągnięto prosto z serii, więc wszystko brzmi dokładnie tak, jak w oryginale. Po setkach godzin znam na pamięć każdą broń, eksplozję i jęk konającego Elite, więc z głośników wypływa prawdziwa uczta. To, co mi natomiast kompletnie nie podeszło, to głosy aktorów. Może i nie są złe, ale Serina (nowa A.I.) nie brzmi, jak... Cortana. Zabrakło też tak charyzmatycznego głosu, jak u... Master Chiefa. Prawdopodobnie przemawia przeze mnie teraz fanboy, więc może odrobinę przesadzam.

ODESZLI JAK JOHN 117

Halo Wars zapewne nie odniesie tak gigantycznego sieciowego sukcesu, jak strzelankowy pierwowzór, ale jestem przekonany, że znajdzie wielu fanów. To w końcu zupełnie inna rozrywka i zapewne inne typy przekleństw. W Halo 3 regularnie obrywam po uszach tekstem 'headshot dziwko', co tutaj już się nie sprawdzi. Mapy do tego trybu zostały sprytnie zaprojektowane. Kluczowe będzie na nich zdobycie drugiej bazy, co nie jest takie proste, bo są one bronione przez neutralnych przeciwników (Warcraft III i potwory przy kopalniach się kłaniają). Ważną rolę odgrywają też budynki specjalne, które zapewniają dodatkowe materiały, oraz wieżyczki obronne i fortyfikacje, umieszczone w kluczowych miejscach na mapach. Jednak na razie to tylko gdybanie, bo temat ogarnę dopiero na potrzeby recenzji.

Ensemble Studios żegnają się z branżą bardzo dobrym tytułem. Ślicznym, dopracowanym i przemyślanym. Nie wiem czemu Microsoft zamyka to zasłużone studio, ale cieszę się, że odchodzą w takim stylu. Za miesiąc ostateczny werdykt. //**Fax**



☐ Po każdej misji możemy liczyć na krótkie filmy, które naprawdę się udały. Nie jest to mistrzostwo świata, ale solidna robota. Do tego dochodzą przerywniki na silniku gry. Również dobre.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

69 **Alone In The Dark: Inferno**
PlayStation 3

70 **Killzone 2**
PlayStation 3

74 **Eternal Poison**
PlayStation 2

75 **Fable II: Knothole Island**
Xbox 360

75 **Interpol: The Trial of Dr. Chaos**
Xbox 360

75 **Dash of Destruction**
Xbox 360

75 **Puzzle Arcade**
Xbox 360

76 **Street Fighter IV**
Xbox 360, PlayStation 3

80 **Shellshock 2**
Xbox 360, PlayStation 3

81 **Thunderforce VI**
PlayStation 2

81 **Tomb Raider: Underworld**
PlayStation 2

82 **F.E.A.R. 2: Project Origin**
Xbox 360, PlayStation 3

86 **Monster Lab**
PlayStation 2, Wii

87 **Animal Crossing: Let's go to The City**
Wii

88 **Skate 2**
Xbox 360, PlayStation 3

90 **Age of Empires: Mythologies**
Nintendo DS

90 **Dungeon Maker**
Nintendo DS

90 **Skate It**
Nintendo DS

90 **The Lord of the Rings: Conquest**
Nintendo DS

90 **Mechanic Master**
Nintendo DS

91 **Chrono Trigger**
Nintendo DS

92 **The Lord of the Rings: Conquest**
Xbox 360, PlayStation 3

94 **Crash Commando**
PlayStation 3

95 **Mushroom Men: The Spore Wars**
Wii

96 **Castlevania Judgment**
Wii

N+ MOST WANTED MARZEC 2009

RESIDENT EVIL 5
To nie będzie taki przełom, jak „czwórka", ale to wcale nie zmniejsza naszego apetytu na soildną porcję zombiaczego mięcha do rozstrzelania.

HALO WARS
Ensemble Studios – jedna z najbardziej zasłużonych na poletku RTSów ekip – żegna się z Microsoftem w pięknym stylu.

FLOWER
Ten intrygujący kwiat rozkwitnie jeszcze zimą. Przebiśnieg? Krokus?

Godzina chwały PlayStation 3?

Killzone 2 stał się ciałem. Na razie cieszą się nim dziennikarze, gracze muszą poczekać jeszcze prawie miesiąc, premiera przewidziana jest na 25 lutego. Pozostaje uzbroić się w cierpliwość, tylko jak tu spokojnie czekać, gdy od początku stycznia fora poświęcone grom bombardowane są screenami i filmikami z gry oraz krótkimi wypowiedziami szczęśliwców, którzy już grali? Czy rzeczywiście Guerrilla Games dostarczyli hit? Czy faktycznie udało im się dotrzymać obietnic, a nawet przebić słynny trailer z E3 2005, o którym Sony nie chce już słyszeć i prosi, żeby o niego więcej nie pytać? Naszą odpowiedź na te pytania poznacie czytając obszerną recenzję.

Graczy ogarnęła gorączka, gdy na początku roku w sieci pojawiło się kilka filmów pochodzących bezpośrednio z gry. Odnalezienie krytycznego komentarza w oceanie pochwał graniczyło z cudem. Przyzwyczailiśmy się do tego, że w czasach powszechnego dostępu do netu każda gra jest gnojona na forach, portalach i blogach w mniejszym lub większym stopniu. Tymczasem niemalże wszyscy rozpływają się w zachwytach nad Killzone 2 i tą niesamowitą grafiką, która faktycznie pokazuje do czego zdolna jest konsola Sony. Wstrząsające oświetlenie, kapitalne tekstury, dziesiątki filtrów i specjalnych efektów można zobaczyć już teraz na filmach. Pomyślcie, że na ekranie telewizora LCD lub plazmy gra prezentuje się o wiele lepiej.

Guerrilla Games przez niemal cztery lata byli krytykowani, szydzono z nich i mało kto wierzył, że uda im się odnieść sukces. Sami sobie zgotowali ten los pokazując wspomniany trailer. Dziś triumfują, udało im się zamknąć usta internetowym krzykaczom i nawet czasopisma poświęcone Xboxowi doceniają ich dzieło. Wspaniała historia zakończona happy endem dla Guerrilla Games, ale czy Killzone 2 może w jakikolwiek sposób rozwiązać problemy Sony?

Od dłuższego czasu obserwujemy sprzedaż PlayStation 3. Konsola przez długi czas rozpędzała się w niemal identycznym tempie, jak kilka lat temu jej wielka poprzedniczka. Gdyby założyć optymistycznie, że czeka nas powtórka z historii, boom na PS3 powinien rozpocząć się pod koniec minionego roku. Nic takiego nie miało miejsca. Mało tego, dowiedzieliśmy się o niższej sprzedaży konsoli w USA w okresie świątecznym, niż w tym samym czasie w 2007 roku. Baza użytkowników PS3 rośnie systematycznie, ale w ślimaczym tempie i dziś niewiele wskazuje na to, że Sony uda się pokonać Microsoft w wojnie HD-genów. Wii jest już raczej poza zasięgiem.

Duży wpływ na gwałtowny wzrost sprzedaży PS2 miała premiera Gran Turismo 3 A-Spec. Wyścigi autorstwa Polyphony są największą grową marką Sony. Gdy trzecia część ukazała się w sklepach, posiadacze PS one stwierdzili, że oto nadszedł czas wymiany sprzętu. Teraz Ci sami gracze czekają, aż Sony przekona ich czymś do swojej nowej konsoli. Mogą o tym świadczyć na przykład wyniki badań, według których Amerykanie najwięcej grają na PS2. Japoński koncern zrobiłby wiele, żeby ci ludzie poszli do sklepów i kupili PlayStation 3, ale nie może sięgnąć po swojego asa – o Gran Turismo 5 wiadomo tylko tyle, że powstaje. Czy Killzone 2 może być grą, która zajmie miejsce wielkiego racera? Trudno ocenić, choć nawet na naszym forum kilka osób jest zainteresowanych kupnem gry w zestawie z konsolą. Tylko nie możemy pozbyć się myśli, że skoro teraz PS3 miałoby zacząć się sprzedawać, Sony na pewno nie obniży jej ceny... Ale zostawmy te rozważania na później. Teraz już zapraszamy do recenzji Killzone 2.

n+crew

ALONE IN THE DARK INFERNO

W TYCH CIEMNOŚCI STRACH SIĘ BAĆ

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Atari
- Producent: Eden Std.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Długo czekaliśmy na peestrójkową wersję AitD. Czy było warto? Czy naprawdę przez kilka miesięcy autorzy mogli poprawić największe błędy? Cudów nie ma, musieliby przemodelować grę, ale i tak przyznaję, że nie zmarnowali tego czasu. Edward w końcu nie jest bez szans w walkach, kamerą da się swobodnie poruszać, zmieniono sterowanie – teraz bohater cały czas biega, a żeby szedł powoli należy delikatnie wychylić analoga. Chciałbym, żeby tak się dało w RE5. 7/10

Alone in the Dark: Inferno to survival horror pełną gębą. Survival, bo przez całą grę walczymy o przeżycie z morderczym sterowaniem. Horror, gdyż każdorazowe pojawienie się przeciwników wywołuje strach przed kolejnym tragicznie zrealizowanym pojedynkiem. I wiem, że wierzyliście w zapewnienia producenta, który obiecywał wprowadzenie licznych zmian w wersji na PlayStation 3, ale w praktyce okazuje się, że największa nowość to podtytuł.

→I W POPRZEDNIM ODCINKU

Gracze doskonale pamiętają, że główny bohater serii to Edward Carnby. Szkoda, że on sam zapomniał, jak się nazywa. Nasz ulubiony detektyw i specjalista od zjawisk paranormalnych traci wszelkie wspomnienia, które odzyskuje dopiero w trakcie gry. Mam nadzieję, że z Waszą pamięcią wszystko w porządku i kojarzycie recenzję, którą napisał DrMax w NEO Plus 112. Jeżeli nie, to w dwóch słowach przypomnę, że Alone in the Dark zaprasza na wycieczkę do Nowego Jorku, w którym budzi się prastare zło i od razu przystępuje do radosnych mordów i nie mniej radosnego niszczenia wieżowców.

Nasze zadanie jest niezwykle jasne, jak na grę, w której główną rolę odgrywa ciemność. Musimy powstrzymać chaos i zaprowadzić porządek w mieście, jak przystało na praworządnego szeryfa z latarką. Będziemy więc walczyć, rozwiążemy kilka zagadek, ale przede wszystkim będziemy ostro kombinowali w niebezpiecznym środowisku gry. Przyznaję, że to spora nowość w serii.

Momentami rozgrywka bardziej przypomina tytuły zręcznościowe, niż typowy survival horror. Do tego dochodzą sekcje, w których siadamy za kierownicą samochodu. W tych krótkich momentach gra prezentuje się bardzo efektownie, a poprawiona fizyka pojazdów gwarantuje dobrą zabawę. Jednak największym zaskoczeniem jest podzielenie gry na odcinki (jak w serialu telewizyjnym). W dowolnym momencie możemy przeskakiwać do kolejnych wydarzeń lub nawet pominąć cały rozdział i zacząć kolejny. Pomysł nowatorski, ale jednocześnie kontrowersyjny.

POSŁUCHAJ Muzyka wypada znakomicie i świetnie się wpisuje w okultystyczny scenariusz. W odpowiednich momentach z głośników płyną niepokojące chórki, które dodają grze klimatu. Oczywiście dotyczy to chwil, gdy stoicie w miejscu i nie nic nie robicie. W innym wypadku nie docenicie muzyki, zagłuszonej przez Wasze przekleństwa.

TWARDZIEL Zawsze mnie zastanawiało, w jaki sposób bohaterowie takich gier mogą być tak spokojni. Ludzie powinni chyba nieco inaczej reagować na ściany, które wszystkich wciągają i pożerają.

→I CZAS NA ZMIANY

Sterowanie faktycznie zostało poprawione. Oznacza to, że wreszcie można w miarę spokojnie pograć, co było praktycznie niemożliwe w poprzedniej wersji. Jednak postać nadal reaguje z lekkim opóźnieniem i co gorsze, nie zawsze kieruje się w stronę, którą jej wskazaliśmy. Czym to się kończy na wąskich kładkach nie muszę chyba tłumaczyć. Interakcja z przedmiotami również wypada słabo. Podniesienie krzesła i zapalenie go o płonące meble, to czynność, której wykonanie zajmuje kilka minut. Natomiast walka to prawdziwa porażka. Wybierając pistolet musimy się przygotować na mocno wkurzający widok FPP, w którym celowanie zostało przedziwnie spowolnione. Walka w TPP przy użyciu miotaczy i koktajli mołotowa domowej roboty to zawsze wielka niewiadoma. Trafimy w przeciwnika, czy nie? Oto pytanie, które powtarzałem sobie przez całą rozgrywkę.

Kamera została wreszcie oddana w nasze palce i kontrolujemy ją prawą gałką (oddalono też nieco perspektywę). Kolejna poprawka dotyczy ekwipunku, co oznacza łatwiejsze tworzenie przedmiotów. Przemodelowano również niektóre zadania, a głównie jeden z ostatnich rozdziałów, który zmuszał graczy do skandalicznie nudnego odwiedzania wszystkich poziomów w grze. Poprawa jest więc zauważalna, ale nadal kosmetyczna.

→I NAPISY KOŃCOWE

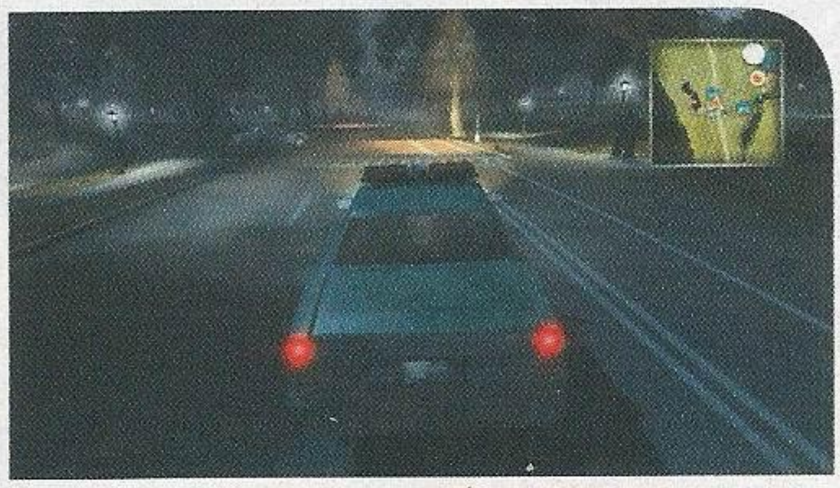
Może Was zaskoczę, ale Inferno to mimo wszystko całkiem niezła gra. Warto ją chociażby pożyczyć od kumpla i zobaczyć pierwszy rozdział. Rozpadający się Nowy Jork robi wrażenie, a prowadzenie samochodu, gdy na ulicach panuje prawdziwa apokalipsa, dostarcza niepowtarzalnych wrażeń. Niestety później gra traci klimat i popada w schematyczność swojego gatunku. Znajdź, przestaw, odszukaj, zabij kogoś po drodze. Momenty, gdy mogłem prowadzić wóz, traktowałem więc jak prawdziwe zbawienie od popadającej w monotonię rozgrywki. Na szczęście fabuła wciąga na tyle mocno, że udało mi się dotrwać do napisów końcowych.

Ocena tej gry to dla mnie spory kłopot. Poprzednie wersje oceniłbym znacznie niżej, niż Max, więc te trzy dziesiętne nie oddają wszystkich zmian i poprawek. Inferno to po prostu jedyne Alone in the Dark na rynku, w które warto zagrać. ■■

OCENA 6.9/10

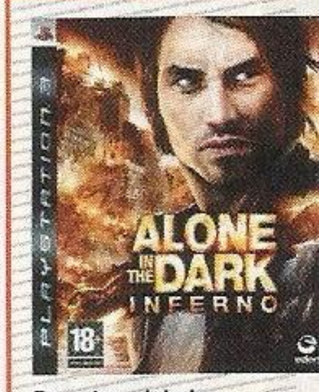
+ ZMIANY I POPRAWKI, EFEKTOWNY POCZĄTEK, MUZYKA
- BŁĘDY NADAL UPRZYKRZAJĄ ROZGRYWKĘ, MONOTONIA

NIE OCZEKUJCIE, ŻE INFERNO WAS WYSTRASZY



STÓJ BO STRZELAM Broń palna to złudne poczucie bezpieczeństwa. Przeciwników trzeba zatłuc lub podpalić. Ewentualnie zatłuc podpalonymi przedmiotami. W każdym razie nie nastawiajcie się na tony ołowiu i karabiny.

Straszna gra?



Prawdopodobnie zauważyliście, że w recenzji nie wspominam w ogóle o atmosferze strachu, czy elementach grozy. Tych po prostu w grze nie ma. Przyznaję, że kilka razy poczułem coś na kształt klimatu zagrożenia lub niepokoju, ale wszystko to na minimalnym poziomie. Ciężko się bać czegoś, co rozwala pół miasta. I nawet jeżeli coś z pazurami czai się w ciemnościach, to wywołuje tylko frustrację, bo starcia z wrogami to ognista porażka. Tylko, że brak strasznych momentów tak naprawdę mi nie przeszkadzał. Fabuła pcha akcję do przodu, a elementy zręcznościowe są dobrze pomyślane, więc szybko się zapomina, że coś ma tu straszyć.

KILLZONE 2

NADESZŁA GODZINA CHWAŁY GUERRILLA GAMES. KILLZONE 2 TO POKAZ MOCY PLAYSTATION 3

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Guerrilla
- Liczba graczy: 1 (32)
- Premiera: 25 luty
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Pierwsze słowo, jakie przychodzi mi do głowy, gdy myślę o Killzone 2, to „superprodukcja". Zaraz po nim pojawia się „Hollywood", a trzecim jest „multiplayer". Widać, że Sony wpompowało mnóstwo kasy w tę grę, a Guerrilla nie zmarnowali czasu i dopieścili wszystko – grafikę, muzykę, dubbing (polski jest niezły, Helghaści wypadli świetnie, ale wolę wersję angielską). Nonstop akcja na wysokich obrotach, to zdecydowanie moje klimaty. Fabuła nienajgorsza, tylko bohaterowie są nijacy. Brakuje mi jakiegoś Mistrza Szefa, albo twardziela Marcusa. Rico jest sztuczny, a Seva traktuję z obojętnością. Na plus zaliczam sterowanie, do którego trzeba przywyknąć i dużo trenować – gra nie pomaga w celowaniu, musiałem sam wykazać się umiejętnościami. Killzone 2 rządzi, ale jeśli miałbym ją kupić, zrobiłbym to głównie dla multi. Pograłem z botami, z dziennikarzami i chłopakami z Guerrilla Games, i wiem, że to moja bajka. Podział na klasy, gra zespołowa, świetne mapy. Niech już uruchomią te publiczne serwery! 9/10

Stało się – największa i najbardziej kontrowersyjna gra Sony na PlayStation 3 za chwilę zakręci się w czytnikach konsol i rozpali do czerwoności te wszystkie lśniące plazmy i LCDki, które od jakiegoś czasu czekają na zaprezentowanie możliwości. I, moi drodzy, będzie to prezentacja, którą zapamiętacie na bardzo długo – Killzone 2 jest bez wątpienia najbardziej dopasioną wizualnie grą, w jaką w tej chwili można zagrać na konsolach. Masakruje na każdym kroku i zmusza do ponownego zastanowienia się nad tym, czy faktycznie pod obudową PS3 czają się procesory przebijające możliwościami konkurencyjną konsolę. Guerrilla Games i Sony udowodnili, że przy odpowiednich nakładach i mając sporo czasu, da się zrobić grę, która prześcignie nawet tak zwany „target render". Oczywiście nawiązuję do (nie)sławnego trailera pokazanego na E3 w 2005 roku; wtedy Killzone 2 istniało w formie koncepcyjnych szkiców i właśnie renderingu. Prawie cztery lata i około trzydzieści milionów dolarów później efekt jest zbliżony tak, jak to tylko możliwe. Grafika nie tylko osiągnęła tamten poziom – miejscami jest lepsza i bardziej szczegółowa niż na trailerze. Co prawda gra nie jest aż tak dynamiczna, jak totalna wojna w nim ukazana, ale mimo wszystko całość daje genialnego kopa i pompuje adrenalinę na niespotykanym dotąd na PS3 poziomie. Nie sposób dobrowolnie odejść od konsoli wiedząc, że do zaliczenia czeka kolejny level.

W grudniowym numerze NEO+ mieliście okazję przeczytać 12-stronnicowy raport z ogrywania przez nas Killzone 2. Czas poskładać do kupy fakty, podsumować i odpowiedzieć na pytanie: czy gra Guerrilla Games to nowa jakość w kodowaniu PS3?

→I ORGASMUS VISUALUS

Nie oszukujmy się – każdy z graczy to pies na grafikę i choćby nie wiem jak się zarzekał, zawsze spojrzy bardziej przychylnym okiem na grę zarówno fajną i ładną, niż na fajną i brzydką. Można w tym miejscu dodać coś o kobietach i złotym sercu, ale zabrzmiałoby to cokolwiek szowinistycznie i byłoby zupełnie nie na temat. Tak czy inaczej, Killzone 2 wręcz eksploduje od nagromadzenia efektów graficznych; czegoś takiego jeszcze nie widzieliście i zapewniam, że absolutnie każdy mieniący się fanem gier video czy komputerowych doceni ogrom prac włożonych w sferę wizualną. Pioruny, rozbłyski, unoszący się kurz, cienie postaci, powiewające na wietrze flagi i inne elementy otoczenia, wszelkiego rodzaju filtry, jak choćby blur i bloom w masakrycznych ilościach, a także te słynne do 250 niezależnych źródeł światła w każdej scenie dają naprawdę szokujący efekt. To jest pozycja dopieszczona pod tym względem w każdym możliwym aspekcie.

Przed napisaniem tego tekstu miałem możliwość ukończyć grę dwa razy, a także na spokojnie z boku obejrzeć jak gra Mielu i przez cały czas jestem zachwycony powalającą liczbą detali. Tym, jak wykonana jest każda broń, absolutnie mistrzowskimi postaciami bohaterów i ich animacjami, ostrymi jak żyleta teksturami, Helghastami palącymi się po zabawach z miotaczem ognia... Ba, im dalej w las, tym bardziej zaczyna się dostrzegać już z pozoru kompletnie nieistotne rzeczy, jak choćby piękne paznokcie u dłoni, w której Seva trzyma na broń, zgrabne nogi i seksowne kozaczki towarzyszącej nam w jednej z misji Evelyn, czy smugę pozostawianą przez lecący granat... Mogę tak długo, ale chyba nie ma sensu – sami powinniście tego doświadczyć i z lubością wyłapywać kolejne smaczki. Podkreślę ostatni raz: graficznie Killzone 2 to obecnie absolutny numer jeden wśród gier na konsole. Internet pęka od filmów pokazujących kolumny rozwalające się pod wpływem serii z broni maszynowej, helgańskich ciał podrzucanych siłą eksplozji granatów, czy czerwonookich „tańczących" w rytm dziurawiących ich ciała kulek.

Za sam design wizualny gry również należy się maksymalna ocena. Wiadomo było, że helghaści ze swoimi czer-

ŚWIATŁO I DŹWIĘK Natężenie efektów graficznych w każdej scenie jest wręcz porażające – tak dobrze wyglądającej gry jeszcze nie było. Długo nic nie przebije Killzone 2.

wonymi ślepiami są i będą przefachowi, ale ich planeta i pacyfikowane przez nas miasto Pyrrus to już inna para kaloszy. Industrialny syf z żelbetonu, stalowych elementów i blachy falistej wygląda tak przekonywująco i okropnie, że aż chciałoby się to ogrodzić, zrzucić kilka atomówek, poczekać kilkaset lat, aż opadnie radioaktywny pył, rozpędzić te obrzydliwe chmury i zasiać choćby trawę czy cokolwiek, co chciałoby tam wyrosnąć.

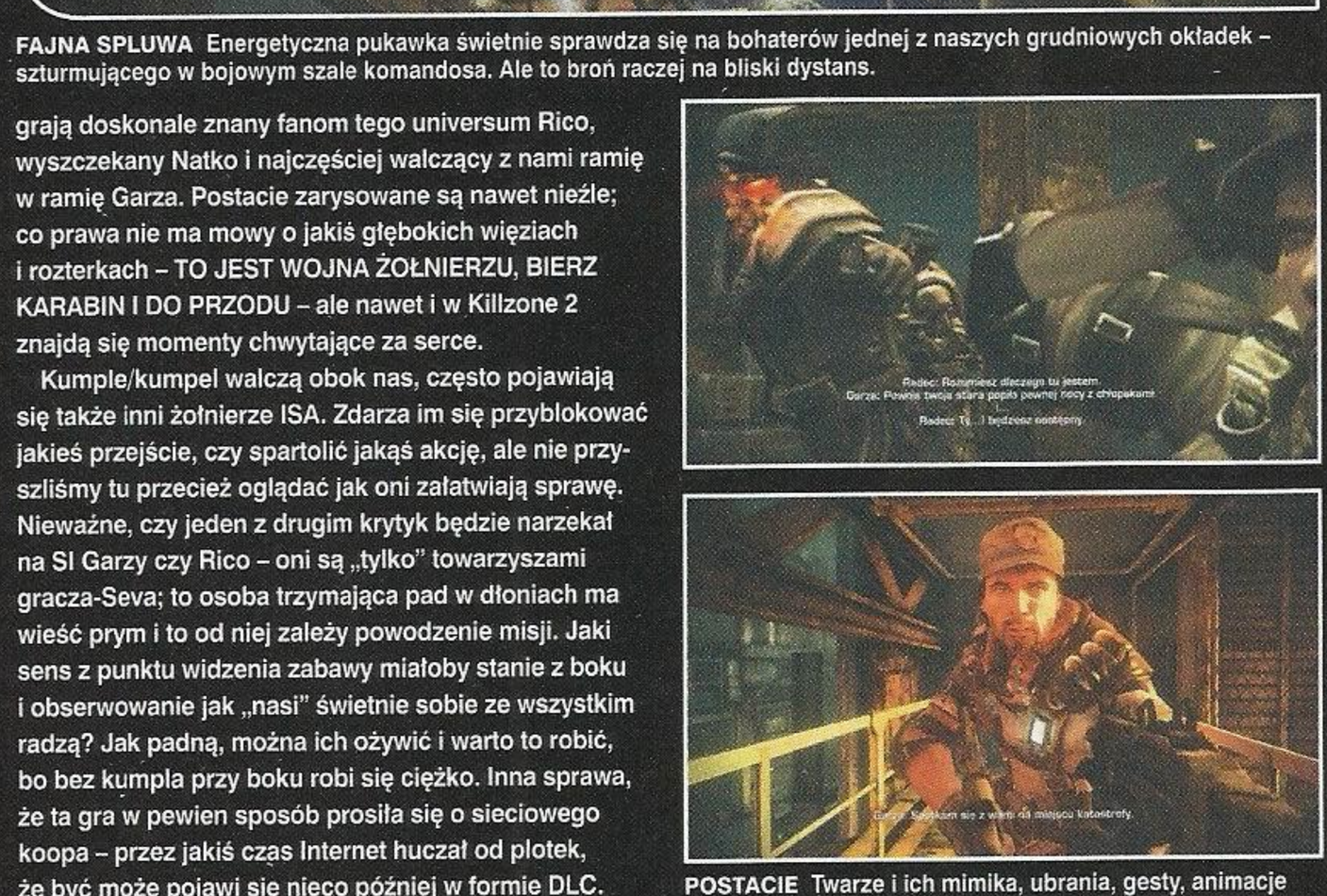
Grając w Killzone ma się nieodparte wrażenie żywego uczestnictwa w hollywoodzkim, wysokobudżetowym filmie SF, także za sprawą niesłychanie wręcz wypieszczonej i dopracowanej ścieżki dźwiękowej. Joris De Man, główny kompozytor w Guerrilla Games, jest mistrzem w kreowaniu odpowiedniej atmosfery – Holender zabiera nas w emocjonującą podróż po stolicy Helgan rozpoczynającą się od rewelacyjnego intro i następującego po nim zrzutu żołnierzy ISA na powierzchnię planety. Pompatyczne fragmenty przeplatane są bardziej subtelnymi, koniecznie sprawdźcie też prawdziwą symfonię nagraną przez orkiestrę w creditsach (swoją drogą wizualizacja listy płac Killzone 2 to kolejne mistrzostwo świata) Normalnie kawaleria kosmosu; aż chce się w tym uczestniczyć. Broń, wybuchy, ambient, wszystko to przy dobrym nagłośnieniu brzmi po prostu re-we-la-cyj-nie. Killzone 2 obsługuje nawet systemy 7.1, nie wspominając naturalnie o klasycznym 5.1 i granie bez pięciu głośników i sutego subwoofera uważam po prostu za barbarzyństwo.

→| WOJNA TOTALNA

Nieprzypadkowo w poprzednim akapicie porównałem Killzone 2 do wysokobudżetowego filmu SF. Takiego, w którym każda kolejna scena jest jeszcze bardziej emocjonująca, dopracowana, lepiej zmontowana i dająca widzowi większego kopa, niż poprzednia. Takie właśnie

GRAFICZNIE KILLZONE 2 TO OBECNIE ABSOLUTNY NUMER JEDEN WŚRÓD GIER NA KONSOLE

jest Killzone 2, z tym, że tu nie tylko oglądamy wygodnie rozpierając się w fotelu, ale i aktywnie uczestniczymy w inwazji wojsk ISA na Helghan. I do diabła, to kapitalna jazda bez trzymanki dająca masę radości z nieskrępowanej wyrzynki. Nie zdradzając specjalnie wielu szczegółów fabuły powiem tylko, że kierujemy sierżantem Thomasem Sevchenko wchodzącym w skład czteroosobowej ekipy Alfa dzielnie uczestniczącej w inwazji i dość szybko zaczynającej odgrywać czołową rolę w tym konflikcie. Oprócz Seva pierwsze skrzypce



FAJNA SPLUWA Energetyczna pukawka świetnie sprawdza się na bohaterów jednej z naszych grudniowych okładek – szturmującego w bojowym szale komandosa. Ale to broń raczej na bliski dystans.

grają doskonale znany fanom tego universum Rico, wyszczekany Natko i najczęściej walczący z nami ramię w ramię Garza. Postacie zarysowane są nawet nieźle; co prawa nie ma mowy o jakiś głębokich więziach i rozterkach – TO JEST WOJNA ŻOŁNIERZU, BIERZ KARABIN I DO PRZODU – ale nawet i w Killzone 2 znajdą się momenty chwytające za serce.

Kumple/kumpel walczą obok nas, często pojawiają się także inni żołnierze ISA. Zdarza im się przyblokować jakieś przejście, czy spartolić jakąś akcję, ale nie przyszliśmy tu przecież oglądać jak oni załatwiają sprawę. Nieważne, czy jeden z drugim krytyk będzie narzekał na SI Garzy czy Rico – oni są „tylko" towarzyszami gracza-Seva; to osoba trzymająca pad w dłoniach ma wieść prym i to od niej zależy powodzenie misji. Jaki sens z punktu widzenia zabawy miałoby stanie z boku i obserwowanie jak „nasi" świetnie sobie ze wszystkim radzą? Jak padną, można ich ożywić i warto to robić, bo bez kumpla przy boku robi się ciężko. Inna sprawa, że ta gra w pewien sposób prosiła się o sieciowego koopa – przez jakiś czas Internet huczał od plotek, że być może pojawi się nieco później w formie DLC. Niestety, Guerrillasi przyznali ostatnio, że nie przewidują takiego rozwiązania, choć na pewno będą inne dodatki.

Po opanowaniu sterowania (jest kilka wariantów do wyboru, choć nie ma możliwości dowolnego przyporządkowania przycisków na padzie) gra

POSTACIE Twarze i ich mimika, ubrania, gesty, animacje choćby otwierania drzwi – wszystko jest absolutnie topowe.

się fantastycznie. Sam ruch czy podskok niesie przedziwne wrażenie realizmu i uczucie wcielenia się w potężnego, solidnie objuczonego wojaka, a nie typa unoszącego się nad ziemią, jak choćby w Unreal

POLSKA WERSJA

Polski wersja językowa wypada w porządku – SCEP zdecydował się na pełną lokalizację, to znaczy na dubbing plus pełne tłumaczenie wszelkich napisów w grze (można również włączyć polskie napisy dla wszystkich dialogów, jeśli ktoś chce grać po cichu bądź niedosłyszy). Aktorzy wcielający się w rolę żołnierzy ISA może czasem delikatnie przesadzają z akcentowaniem niektórych wypowiedzi, ale ogólnie można się tylko cieszyć – mi grało się bardzo przyjemnie. Świetnie wypadają zarówno Visari, jak i Radec – Helghańskie ścierwa odpowiedzialne za cały ten bałagan, miejscami zabawne są pohukiwania żołnierzy z jarzącymi się oczami, choć bywają również i średnio udane tłumaczenia. Na płycie BD jest jednak tyle miejsca, że wersji językowych jest bez mała kilkanaście, dlatego purystów ucieszy fakt, że do wyboru jest również wersja angielska. Zawsze lepiej mieć kilka możliwości, prawda? Szkoda tylko, że nie można wybrać angielskiego dubbingu i polskich napisów, ale najwyraźniej nie można mieć wszystkiego.

WRÓG U BRAM PUSTYNNEJ FORTECY Pojedynek ze snajperami broniącymi podmiejskiej fortecy jest niezwykle emocjonujący – życie staje się prostsze, kiedy Sev zaopatrzy się już w zdobyczną snajperkę.

Tournament (który swoją drogą jest świetny – chodzi mi jedynie o porównanie). Kampania jest niezwykle satysfakcjonująca i odpowiednio długa – na normalnym poziomie trudności da się ją ukończyć za pierwszym razem w osiem, dziewięć godzin, ale warto zagrać też na wyższym i spróbować nie ginąć za często, by zbliżyć się do większego realizmu takiego konfliktu i częściej się chować, zamiast bawić w ramboida. Intensywność kolejnych starć jest niesamowita – osłanianie

GRAJĄC W KILLZONE MA SIĘ NIEODPARTE WRAŻENIE ŻYWEGO UCZESTNICTWA W HOLLYWOODZKIM, WYSOKOBUDŻETOWYM FILMIE SF

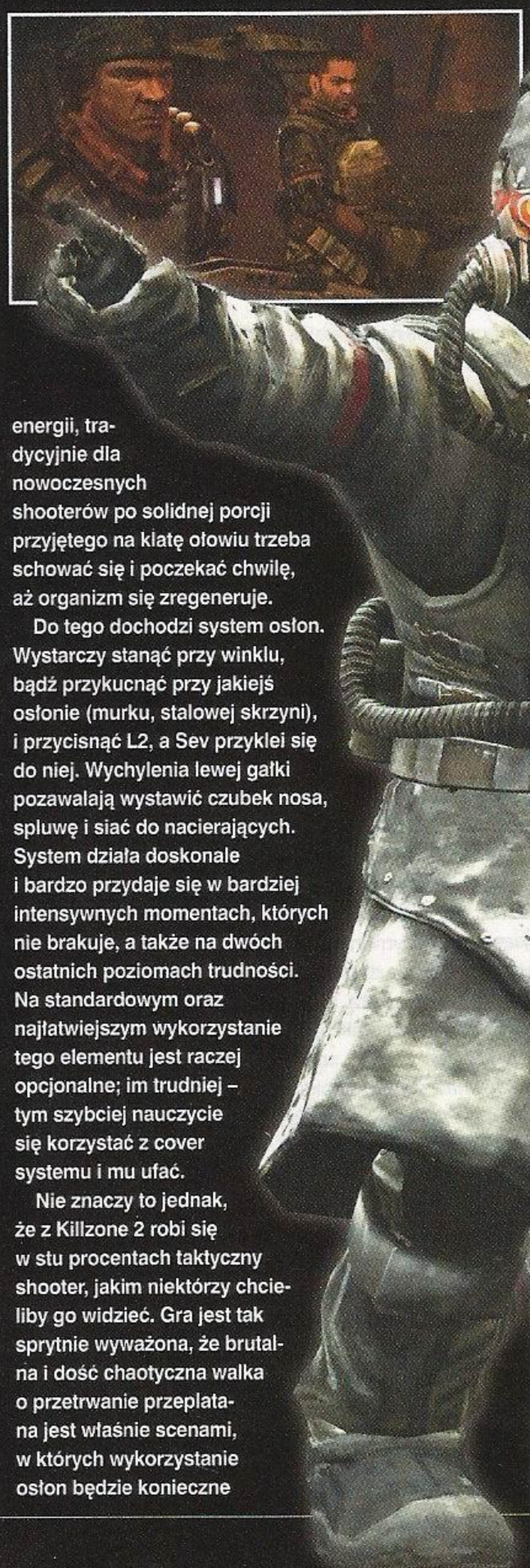
konwoju w mieście, pojedynek ze snajperami na pustyni, przebijanie się przez maksymalnie ufortyfikowany most, czy rajd na pędzącym pociągu dostarczają wspaniałych przeżyć, do których chce się wracać. Jedyną rysą na szkle jest dla mnie ostatni level, który – powiedzmy – nie spełnił moich wymagań. Niemniej inne to nadrabiają, są aż tak dobre.

→I SKRYPTY NIE SĄ ZŁE

Budowa leveli jest całkowicie liniowa; podobnie jak pierwsza część to typowy corridor-shooter. W niektórych miejscach można próbować zajść wroga na kilka sposobów, ale nie liczcie na olbrzymie, otwarte tereny, choć i takie się znajdą. Mielu wspominał w zapowiedzi o licznych skryptach w grze. Faktycznie, wrogowie pojawiają się zawsze w tych samych miejscach, a kilka razy występuje syndrom COD4 – trzeba przełamać nieprzyjacielskie zasieki, inaczej można stać i strzelać, a Helghaści będą odradzać się w nieskończoność. Dokładnie tak samo, jak w Call of Duty 4. Jeśli można Killzone 2 do czegoś porównać, to najbezpieczniej właśnie do dzieła Infinity Ward (ale to dobry znak, bo sprzedano ponad 11 milionów egzemplarzy COD4). Skryptowane wydarzenia nie przeszkadzają mi w dobrej zabawie, ba, wolę siedem godzin przefachowego skrypta niż siedemdziesiąt przeciętności. Nie będę tego wytykał, bo podczas jednej z ostatnich misji, zbudowanej właśnie dookoła takiego skryptu, spociłem się z wrażenia lepiej, niż podczas całych kampanii w wielu innych grach. I mam na to nawet wyjaśnienie: to MY nacieramy, to NAM zależy na wbiciu się do obiektu i wyczyszczeniu helghańskiego plugastwa, ONI chcą się tylko bronić za fortyfikacjami.

No dobrze – skrypt każe żołnierzom przeciwnika pojawić się na polu walki i w tym momencie włącza się SI, nakazując im działania mające na celu zgładzenie bohatera. Nie ma co czarować – nie zauważyłem jakichś oszałamiających przykładów mądrości helghańskich oprawców, oprócz tego, że lubią i umieją korzystać z osłon. Co nie znaczy, że są głupi – czasem stoją, a czasem biegają i nawalają z giwer; jeśli pozwala na to otoczenie – próbują flankować; czasem podbiją od Sevą i spróbują zatłuc go kolbą, a jeszcze innym razem cisną w jego stronę granatem. Jednego nie można im odmówić – są cholernie celni i odważni. Radec (drugi po Visarim, paskudny typ, o czym się przekonacie) i Visari mogą być dumni ze swoich oddziałów, bo nie marnują amunicji. W grze pojawia się kilka rodzajów helghańskich żołnierzy – między innymi piechociarze, komandosi turlający się i rzucający na Seva, snajperzy z termooptycznym kamuflażem, a w kilku miejscach także ciężkozbrojni, opancerzeni od stóp do głów zwyrodnialcy. SI nie powala, ale to nie znaczy, że nie spełnia swojej roli – mamy przeciwko sobie zarówno mięso armatnie, jak i profesjonalnie wyszkolonych zabójców. Nie ma pasków

TEAM ALPHA Bardzo spodobało mi się, że Killzone 2 nie sili się na imitowanie wylewającego się litrami z Gearsów testosteronu. Co prawda żołnierze z oddziału Alfa pozwalają sobie na niewybredne dowcipy, a gdy trzeba – zaklną, to czuć, że razem wąchali już proch z niejednej lufy i skupiają się na misji. To, co robią po godzinach pracy (co piją i gdzie się włóczą) to już nie nasza sprawa, hehe.



energii, tradycyjnie dla nowoczesnych shooterów po solidnej porcji przyjętego na klatę ołowiu trzeba schować się i poczekać chwilę, aż organizm się zregeneruje.

Do tego dochodzi system osłon. Wystarczy stanąć przy winklu, bądź przykucnąć przy jakiejś osłonie (murku, stalowej skrzyni), i przycisnąć L2, a Sev przyklei się do niej. Wychylenia lewej gałki pozawalają wystawić czubek nosa, spluwę i siać do nacierających. System działa doskonale i bardzo przydaje się w bardziej intensywnych momentach, których nie brakuje, a także na dwóch ostatnich poziomach trudności. Na standardowym oraz najłatwiejszym wykorzystanie tego elementu jest raczej opcjonalne; im trudniej – tym szybciej nauczycie się korzystać z cover systemu i mu ufać.

Nie znaczy to jednak, że z Killzone 2 robi się w stu procentach taktyczny shooter, jakim niektórzy chcieliby go widzieć. Gra jest tak sprytnie wyważona, że brutalna i dość chaotyczna walka o przetrwanie przeplatana jest właśnie scenami, w których wykorzystanie osłon będzie konieczne do przeżycia... O ile oczywiście ktoś ma ambicję grać bez stu kontynuacji.

Broń zasługuje na osobny akapit. Guerrillasi od zawsze mieli hopla na punkcie spluw i animacji przeładowania; również w Killzone 2 każda spluwa ma swoje plusy, minusy i przepiękną sekwencję zmiany magazynka. Powraca znany z pierwowzoru system dwóch broni, czyli pistolet plus broń ciężka – może to być karabin, pistolet maszynowy, shotgun, wyrzutnia rakiet, granatnik, snajperka, bądź broń energetyczna pojawiająca się dość późno, ale za to dająca nielichą satysfakcję z zabawy. Zakodujcie sobie odruch natychmiastowej zmiany magazynka po każdej wymianie ognia, bo broń ma spory rozrzut, a niektórzy Helghaści potrafią przyjąć sporo kulek.

→! INTO THE KILLZONE

Przy okazji testów w grudniowym numerze sporo napisaliśmy o multi – maksymalnie 32 osoby będą uganiać się po kilku znakomitych mapach. Multiplayer zaprojektowano pod kątem gry zespołowej – nie ma deathmatcha, w którym każdy pruje do każdego; tutaj zawsze są żołnierze ISA kontra Helghaści. Połączono kilka rodzajów rozgrywki (CTF, Assasination) w jedną większą, dłuższą i odpowiednio punktowaną sesję, co okazało się znakomitym i świetnie sprawdzającym się pomysłem. Różnorodność zapewnią klasy postaci, do których można się dobrać zdobywając punkty, a także miksowanie ich umiejętności, co pozwala dostosować postać do swojego stylu gry. Warto dodać, że GG przygotowali kierowane przez SI boty, które dzięki różnym poziomom skilla w udany sposób zastępują graczy, jeśli ktoś nie ma dostępu do Internetu, bądź chce kilka dni „na sucho" potrenować, by poznać mapy. Sony ma duże

plany wobec sieciowego Killzone – ma powstać niemal odpowiednik bungie.net z Halo 3. Przyjrzymy się jak wygląda sytuacja, gdy ruszą publiczne serwery.

Mimo kilku mniej udanych aspektów, bądź ograniczeń technicznych (np. kilkusekundowe pauzy na doczytywanie dalszych fragmentów poziomu) jest znakomicie. Już od pierwszych „prawdziwych" trailerów i screenów wiadomo było, że Killzone 2 będzie dobrze wyglądać. Nie spodziewałem się jednak, że aż tak dobrze – ba – wspaniale! Najważniejsze jednak, że oprawie towarzyszy wspaniała gra, która pokazuje prawdziwe możliwości PlayStation 3, ma świetnie zrealizowaną kampanie singlową, doskonały mulitiplayer i dostarczy wielu godzin zabawy. Rok 2009 zaczyna się dla Sony fantastycznie i być może wraz z kolejnymi tytułami zobaczymy tę magię, której część jakby w poprzednim roku uleciała. Tak czy inaczej, Killzone 2 to najlepszy fps na PlayStation 3 i najlepszy fps od czasu Call of Duty 4. Nie przegapcie tej gry. ■■

OCENA **9.7/10**

+ FENOMENALNA GRAFIKA, KAPITALNA MUZYKA, GRA SIĘ ZNAKOMICIE
– KRÓKIE PAUZY NA DOCZYTANIE DALSZEJ CZĘŚCI POZIOMU

NAJLEPSZY FPS OD CZASU CALL OF DUTY 4. KILL'EM ALL!

COMBO Główny bohater jest przywódcą grupy i może wydać rozkaz postaci, która albo zrezygnowała z ruchu, albo tylko się poruszała, ale nie wykonała żadnej akcji. Może jej nakazać, by wyprowadziła atak, albo combosa do spółki z innym bohaterem.

ETERNAL POISON

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Flight-Plan
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Mimo wielu drażniących, utrudniających zabawę niedoróbek i niezbyt efektownej oprawy, Eternal Poison to dobry taktyczny erpeg. Warto go sprawdzić ze względu na fabułę i kilka fajnych, choć nie przełomowych pomysłów na urozmaicenie rozgrywki. Fani gatunku nie powinni być tą grą zawiedzeni. 7/10

DOBRZE, ŻE SEZON SIĘ SKOŃCZYŁ

W przeciwnym wypadku najprawdopodobniej nie miałbym okazji zagrać w Eternal Poison, kolejnego taktycznego jRPGa wydanego przez Atlus na PlayStation 2. Wiele bym stracił, choć nie chcę przez to powiedzieć, że gra należy do najlepszych przedstawicieli swojego gatunku. Jest jednak dobra, porządnie wykonana i wystarczająco rozbudowana, żeby spędzić przy niej kilkadziesiąt godzin nie nudząc się. Jest tylko jedno „ale". Gra skierowana jest do wyjadaczy. Nie rozpędzajcie się z zakupem, jeśli nazwy Final Fantasy Tactics, Fire Emblem, czy Disgaea nic Wam nie mówią.

→I PIĘCIORO ICH BYŁO

Streszczenie fabuły Eternal Poison to nie lada wyzwanie. Autorzy przygotowali trzy różne historie, w których występują inni bohaterowie. Po ich ukończeniu, odblokowują się kolejne dwie, co przekłada się na ponad pięćdziesiąt godzin zabawy. Wszystkie historie łączy magiczna kraina Besek – miejsce, gdzie żyją demony zwane Majin. Jednokrotne ukończenie gry nie odkryje wszystkich tajemnic, warto grać różnymi bohaterami, żeby spojrzeć na fabułę z różnych perspektyw. Nie jest ona wprawdzie nie wiadomo jak wybitna, ale śledzi się ją z przyjemnością.

Bohaterowie wkraczają do Besek z różnych powodów. Thage chce znaleźć tytułową miksturę Eternal Poison, Olfien poszukuje zaginionej księżniczki, Ashley pragnie odnaleźć swojego mistrza przy okazji wypełniając zadanie powierzone przez Kościół. Wszyscy trafiają do miasta Isapolis, gdzie w przerwach między walkami można zrobić zakupy, poznać śmiałków gotowych dołączyć do drużyny, a także zapisać stan gry.

Gdy bohaterowie opuszczą miasto, wyświetla się plansza, na której drużynę (maksymalnie do walki można wystawić siedmiu śmiałków) symbolizuje pionek. Da się go przesuwać w kilku kierunkach, czyli wybrać różne drogi do celu, co bezpośrednio wpływa na rozwój fabuły oraz zakończenie. Podjętej decyzji nie można zmienić, nie da się także wrócić na raz odwiedzone pole. Oznacza to również, że nie ma opcji powtarzania walk, która przydałaby się chociażby do „levelowania", czyli podnoszenia poziomu doświadczenia postaci i zdobywania nowych umiejętności.

→I NIECHLUJNOŚĆ

Brak możliwości levelowania sprawia, że trzeba korzystać z każdej okazji, by zdobyć dodatkowe punkty doświadczenia. Pewnym ułatwieniem jest fakt, że bohaterowie otrzymują je nie tylko za skuteczny atak, ale również za rzucenie czaru, a nawet w momencie, gdy otrzymają cios. Po każdym ruchu koniecznie trzeba wykonać jakąś czynność (uleczyć się, zaatakować) i łapać punkty doświadczenia, by w połowie gry nie okazało się, że przeciwnicy są o wiele potężniejsi od bohaterów.

Eternal Poison nie jest grą łatwą. Przed każdym atakiem należy sprawdzić czy przeciwnik jest odporny na jakiś rodzaj magii i jaką bronią nie ma sensu go atakować. Nie mam tego za złe autorom, moim zdaniem nie każda gra musi być prosta i przystępna dla „casuali", zwłaszcza taktyczny jRPG na PS2. Mam im za złe kiepsko zaprojektowane menusy. Ktoś najwyraźniej spał na wykładach z użyteczności, przez co wszystkie istotne informacje podczas walki są niewidoczne na ekranie. Zbyt często musiałem zagłębiać się w menu, przebijać przez dziesiątki opcji i zakładek (trochę koloryzuję...), żeby dowiedzieć się, jaki jest słaby punktu przeciwnika. Dlaczego gdy wróg atakuje jednego z bohaterów, nie wyświetla się informacja o tym, jak wiele zabrał mu punktów życia? Równie kiepsko wygląda sprawa w przypadku robienia zakupów w sklepie. Dla każdej postaci powinny wyświetlać się tylko te bronie i przedmioty, z których może on korzystać. Nie potrzebuję informacji o dostępnych magicznych księgach, gdy chcę uzbroić wojownika.

→I JESZCZE WIĘCEJ RÓŻNIC

System walk zaspokoi oczekiwania każdego fana taktycznych erpegów, a wysoki poziom trudności zadowoli każdego, kto lubi wyzwania. Walk jest dużo, przygoda jest długa, kiepsko zaprojektowane menusy i okienka z ważnymi informacjami nie są aż tak upierdliwe, żeby nie dało się grać. Krótko mówiąc, Eternal Poison to gra, której warto dać szansę. Nie zachwyca grafiką, zarówno tekstury, jak i modele postaci oraz ich animacja nie mogą się nawet równać z tym, co pokazało nie takie już młode Final Fantasy X, więc nie jest dobrze. Ale w czasach, gdy ukazują się takie cuda jak Killzone 2, czepianie się oprawy gier na PS2 traci sens.

Kolejny miesiąc i kolejny dobry erpeg od Atlusa. PlayStation 2 jeszcze trochę pożyje, chociaż wiele bym dał, żeby Atlus w końcu wszedł na rynek najmocniejszych konsol. Kilka gier od Square Enix to zbyt mało dla miłośników jRPG. ■■

JAK WRYCI Przeciwnicy zazwyczaj nie poruszają się dopóki bohaterowie zbytnio się nie zbliżą. Dzięki temu można próbować wykańczać wrogów jednego po drugim nie martwiąc się niespodziewanym atakiem z kilku stron. Nie jest to jednak regułą.

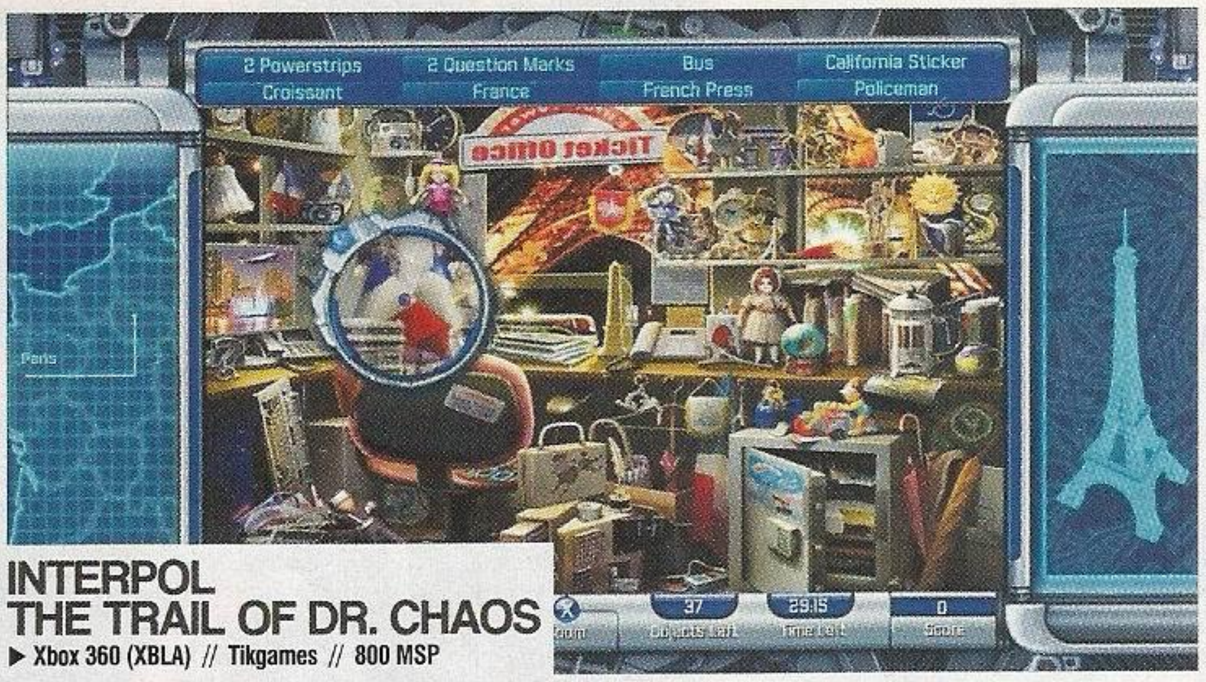
OCENA 6.5/10

+ POZIOM TRUDNOŚCI, FABUŁA, SYSTEM WALK
- SŁABA GRAFIKA I WKURZAJĄCA NIECHLUJNOŚĆ AUTORÓW

POPROSIMY O TAKIE GRY NA PS3 I X360

Złap je wszystkie

Majin można złapać i później skorzystać z ich pomocy w walce (ciekawostka), lub przerobić je na specjalne umiejętności (przydatna opcja). Żeby to zrobić trzeba ubić przeciwnika, ale ostatni cios musi być tak silny, żeby wyzerował nie tylko pasek życia, ale też pasek zwany „overkill" – na przykład wróg ma 5HP i 50 overkill-HP. Cios zabierający minimum 55 punktów życia uwięzi stwora, którego później trzeba jeszcze złapać korzystając z opcji capture. Słabsze uderzenie zabije przeciwnika. Niektóre stwory pojawiają się rzadko – trzeba spełnić odpowiednie warunki, żeby stanęły do walki. Schwytanie wszystkich, to trudna sztuka. Bossów też można łapać!



INTERPOL THE TRAIL OF DR. CHAOS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Tikgames // 800 MSP

Miami, Las Vegas i Nowy Jork to miasta, które praktycznie codziennie odwiedzam z ekipami serialu Crime Scene Investigation. Dlatego też miałem nadzieję, że Interpol: The Trail of Dr. Chaos dostarczy mi sensownej rozrywki polegającej na poszukiwaniu dowodów. I teoretycznie zabawa polega właśnie na szukaniu wskazówek, które są sprytnie poukrywane na różnorodnych obrazkach. Właśnie tak – cała gra to bogaty zestaw ilustracji, które zostały podzielone na kilka miast (Paryż, Tokio, Kair, itd.).

W Interpol: The Trail of Dr. Chaos wcielamy się w postać specjalnego agenta, który tropi tytułowego przestępcę. Nasze zadanie polega na odszukiwaniu wskazanych przedmiotów, które znajdują się na obrazkach. Nie jest to takie proste, jak się wydaje, ponieważ mamy limit czasu i trafień. Tutaj pojawia się pierwszy problem z tym tytułem, bo trzeba mieć pod ręką słownik języka angielskiego, gdyż niektóre niuanse językowe utrudniają zabawę. Czasami po prostu nie jest jasne, jakiego przedmiotu poszukujemy. Drugi kłopot to nienajlepszy celowniczek, którym czasami nie trafiamy w cel. Trzecia i ostatnia sprawa, która nie daje mi spokoju, nieco się rozciąga w znakach i moim zdaniem zasługuje na odrębny akapit.

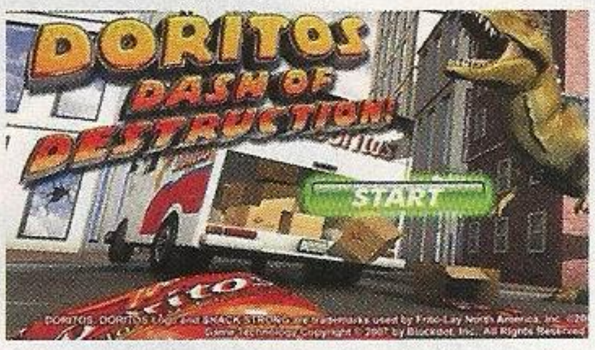
Jeżeli oglądaliście (mój ulubiony) film „Blade Runner" to kojarzycie urządzenie, które Deckard wykorzystywał do skanowania zdjęć. W dużym skrócie chodziło w nim o zaznaczanie fragmentów zdjęcia, a następnie przybliżanie ich i manipulowanie nimi. W ten sposób można było odszukać niewidoczne na pierwszy rzut oka detale. Ten patent pojawił się również w grze pod tym samym tytułem i okazał się niezwykle grywalnym przerywnikiem. Przykład Blade Runnera podaję po to, żeby pokazać jak można było rozwiązać rozgrywkę w Interpol. Natomiast to, co proponuje producent, jest najzwyczajniej w świecie koszmarnie nudne. Obrazki prezentują się co prawda bardzo ładnie i wpakowano w nie całe tony szczegółów, ale rozgrywka nie daje żadnej satysfakcji i odrzuca po dwóch ilustracjach. Tym bardziej, że zapomniano o obsłudze ekranów panoramicznych, więc wizualnie całość nie porywa.

Pomiędzy fanami Crime Scene Investigation od lat trwa zażarty spór o to, która seria jest najlepsza. The Trail of Dr. Chaos nie wzbudza aż takich emocji. Ba, w ogóle ich nie wzbudza, a tym samym nie jest wart dochodzenia i oddania 800 punktów. ■■ **Fax**

4.8/10

DASH OF DESTRUCTION

▶ Xbox 360 (XBLA) // Ninjabee // 0 MSP



Główny bohater gry Dash of Destruction to wielki, zielony Tyrannosaurus Rex, który cały dzień ugania się za ciężarówkami przewożącymi chipsy. I już po tym zdaniu mógłbym stwierdzić, że ten tytuł nie jest wart Waszych pieniędzy, ale on naprawdę nic nie jest wart. NinjaBee życzą sobie bowiem za grę zero punktów, czyli dostajemy ją za darmo. Tylko czy to oznacza, że warto ją pobrać?

Pościg za ciężarówkami z Doritos nie zrzuci Was z kanap i foteli. Ucieczka pojazdem przed dinozaurem tym bardziej. Chyba, że zagracie ze znajomymi, co zdecydowanie podwyższa grywalność. Nie powiem, żeby zabawa była bardzo porywająca i oderwała kogokolwiek od Halo, ale przez chwilę będzie zabawnie. Kumpli musicie jednak ściągnąć do siebie do domu, ponieważ gra nie pozwala na zabawę poprzez Xbox Live. Tym samym rozgrywka praktycznie zupełnie traci sens, bo jeden gracz będzie grał tylko po to, żeby odblokować wszystkie osiągnięcia, co zajmie mu kwadrans. Chyba, że gracie z dzieciakami, które kochają dinozaury i chipsy.

Sześć poziomów, bardzo prosta, ale sympatyczna grafika, banalne zasady i proste sterowanie. Ten tytuł w ogóle nie zaistniałby na Xbox Live Arcade, gdyby nie był darmowy. Skoro nie mogę napisać, czy warto płacić za Dash of Destruction, to chociaż stwierdzę, czy wart jest Waszego czasu. I tak, możecie poświęcić mu kwadrans, żeby odblokować osiągnięcia, bo dźwięk przy ich pojawieniu się jest taki fajny.

■■ **Fax**

5.5/10

PUZZLE ARCADE

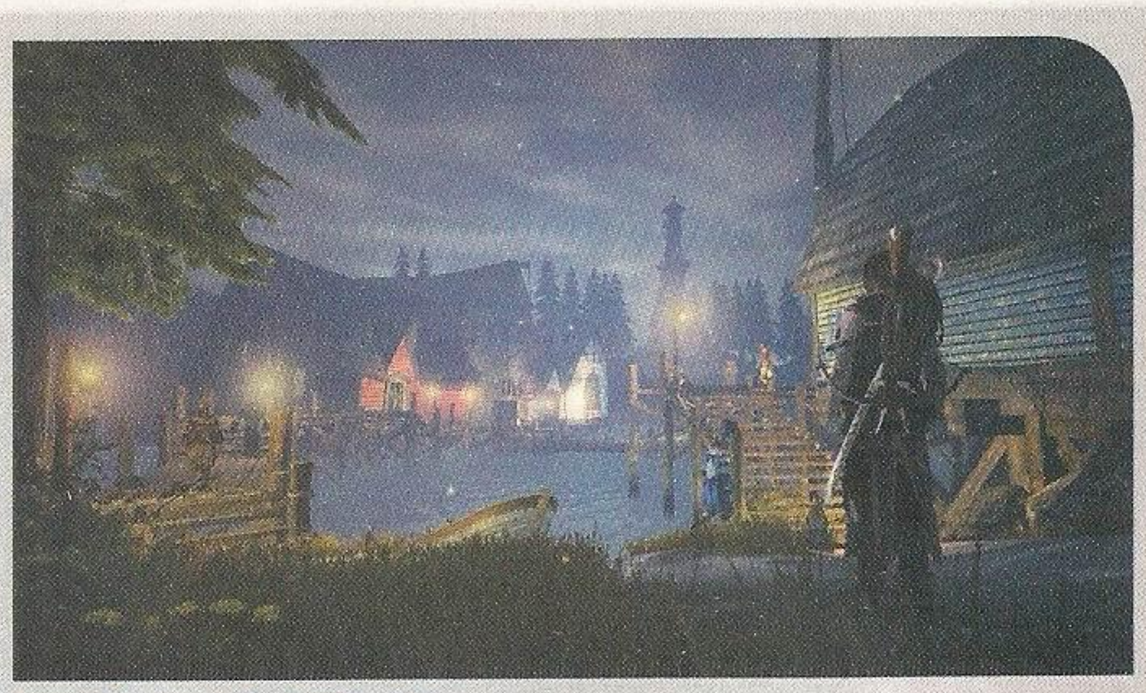
▶ Xbox 360 (XBLA) // Say Design // 800 MSP

Nigdy nie byłem wielkim fanem układania puzzli i nic nie wskazuje na to, żebym teraz chciał spędzać czas z Puzzle Arcade. Niektóre gry po prostu nie sprawdzają się w elektronicznych wersjach. Cała zabawa z puzzlami polega na tym, że w kilka osób (najlepiej) rozsypuje się kawałki obrazka, a następnie wspólnie próbuje się je połączyć w całość. Dlaczego ktoś miałby więc wybrać telewizyjny odpowiednik? Jedyny plus jaki przychodzi mi do głowy, to brak bałaganu, który powoduje taka rozrywka. Tutaj faktycznie Puzzle Arcade może się dobrze sprawdzić.

Gierka dostarcza nam również bardzo estetyczną oprawę graficzną, a układanie obrazków przy użyciu kontrolera jest proste i intuicyjne. Co prawda ich pakiet specjalnie nie rozpieszcza i dostarcza tylko kilkadziesiąt propozycji, ale zawsze możemy skorzystać z Xbox Live Vision. Tylko kto z Was ma kamerkę? Na pewno qsh, bo przesłał mi kiedyś zdjęcie swojego kota, ale nie wiem, czy wyraziłby zgodę na wykorzystanie jego wizerunku do testów gry.

Jeżeli macie znajomych, którzy równie chętnie jak Wy sięgają po puzzle, to ucieszy Was informacja, że ułożycie wspólnie obrazki poprzez Xbox Live. Niestety nie będziecie w ten sposób mogli się podzielić własnymi fotografiami. Microsoft najwyraźniej przeraził się problemami Spore oraz LittleBigPlanet i nie chciał ryzykować skandali obyczajowych. Ja natomiast nie polecam ryzykować punktów na ten przeciętny tytuł. ■■ **Fax**

4.5/10



FABLE II KNOTHOLE ISLAND

POWRÓT DO MAGICZNEGO ALBIONU

txt: FAX

X360 /XBLA, 800 MSP

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Lionhead
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Za mną kilka kolejnych godzin spędzonych w bajkowym świecie Petera Molyneux. Przygoda jest wprawdzie nieco zbyt łatwa, a sama wyspa niezbyt duża, ale pozostałe dodatki to rekompensują. Poza tym w Fable 2 nie chodzi wyłącznie o przygody, ale także o „życie"; Knothole Island to dobry pretekst, by znów zatracić się w Albionie. 7/10

Knothole Island to pierwszy płatny dodatek do Fable 2 i jednocześnie doskonały powód, by powrócić do świata, który dla wszystkich fanów RPG stworzył Peter Molyneux. A wspomniany przed chwilą świat właśnie rozrósł się o dodatkową miejscówkę. Jest nią tytułowa wyspa, której mieszkańcy cierpią z powodu problemów z pogodą. Zima nie odpuszcza i ciepłe gacie już nie wystarczają, więc na rynku w Bowerstone pojawia się wysłannik z Knothole, który poszukuje bohatera. Jeżeli zdecydujecie się zainwestować 800 MSP, to ta robota jest Wasza.

Na miejscu okazuje się, że pogodę na wyspie można kontrolować przy użyciu magicznych totemów, więc czym prędzej wyruszamy na ich poszukiwanie. W sumie czekają na nas trzy podziemia, w których pokombinujemy z prostymi zagadkami i rozniesiemy kilka grup przeciwników. Całość można skończyć w mniej więcej trzy, cztery godziny. Trochę to mało, a i sama wyspa okazuje się niezwykle ograniczona. Jednak ze względu na pogodę dostajemy tak naprawdę trzy wersje Knothole, co zupełnie zmienia podejście do gry, bo w zależności od aury niektóre miejsca są niedostępne. Przykładowo, gdy topnieją śniegi, nie możemy dostać się na szczyt góry, bo zniknął lodowy most. Ten pomysł naprawdę mi się spodobał, podobnie jak i jego wykonanie. Knothole to jeden z najpiękniejszych poziomów w grze.

Kolejna zaleta dodatku jest związana z pakietem nowych przedmiotów. Świetnie sprawdzają się mikstury, które natychmiast zmieniają wzrost i wagę bohatera. Koniec z dietą, wystarczy jeden łyk i nasza postać ponownie wraca do formy. Nie zabrakło również ubrań. Wreszcie pojawiła się konkretna zbroja, której brakowało mi od czasu pierwszego Fable. Możecie się także spodziewać stroju zabójcy (pełnego), barbarzyńcy, panny lekkich obyczajów i ciuchów... Elvisa (dodano nawet odpowiednią perukę, okulary i topór w kształcie gitary). Do tego dochodzą nowe bronie, które w kilku przypadkach zaskakują swoimi kształtami i właściwościami. Większość tych przedmiotów zdobędziecie w sklepie, który stawia na handel wymienny i jednocześnie przedłuża czas gry, bo jego wymagania są spore.

Jako fan Fable 2 nie żałuję pieniędzy wydanych na dodatek. Wyspa jest śliczna i ciekawie zaprojektowana, a pomysł na zmienną pogodę wypada rewelacyjnie. Mogłoby być dłużej i nieco trudniej, ale nie będę narzekał. ■■

OCENA **7.8/10**

+ ZABAWA Z POGODĄ, ŚWIETNE STROJE I PRZEDMIOTY, HUMOR
- WYSPA MOGŁABY BYĆ DŁUŻSZA, A ZADANIE TRUDNIEJSZE

800 MSP TO POŚWIĘCENIE GODNE BOHATERA

STREET FIGHTER IV

STARY MISTRZ POWRÓCIŁ DO WIELKIEJ FORMY

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: 20 lutego
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Alleluja – i stało się światło! To bodaj pierwsze przeniesienie dwuwymiarowej bijatyki w trzeci wymiar, które kompletnie pozamiatało... Zaraz, to chyba pierwsza naprawdę udana taka produkcja! Gra jest absolutnie prześliczna, tylko spójrzcie na screeny!, a grywalna tak samo, jak choćby SF Alpha. Czyli: bardzo. Nowe systemy znajduję jako świetne rozwinięcie, założenie komuś super combo finish to jak zawsze nielicha satysfakcja, tylko kręcenie półokręgów na krzyżaku od Xboxa nie jest najprostszą sprawą. Ale da się. Niech żyje Capcom!!! 9/10

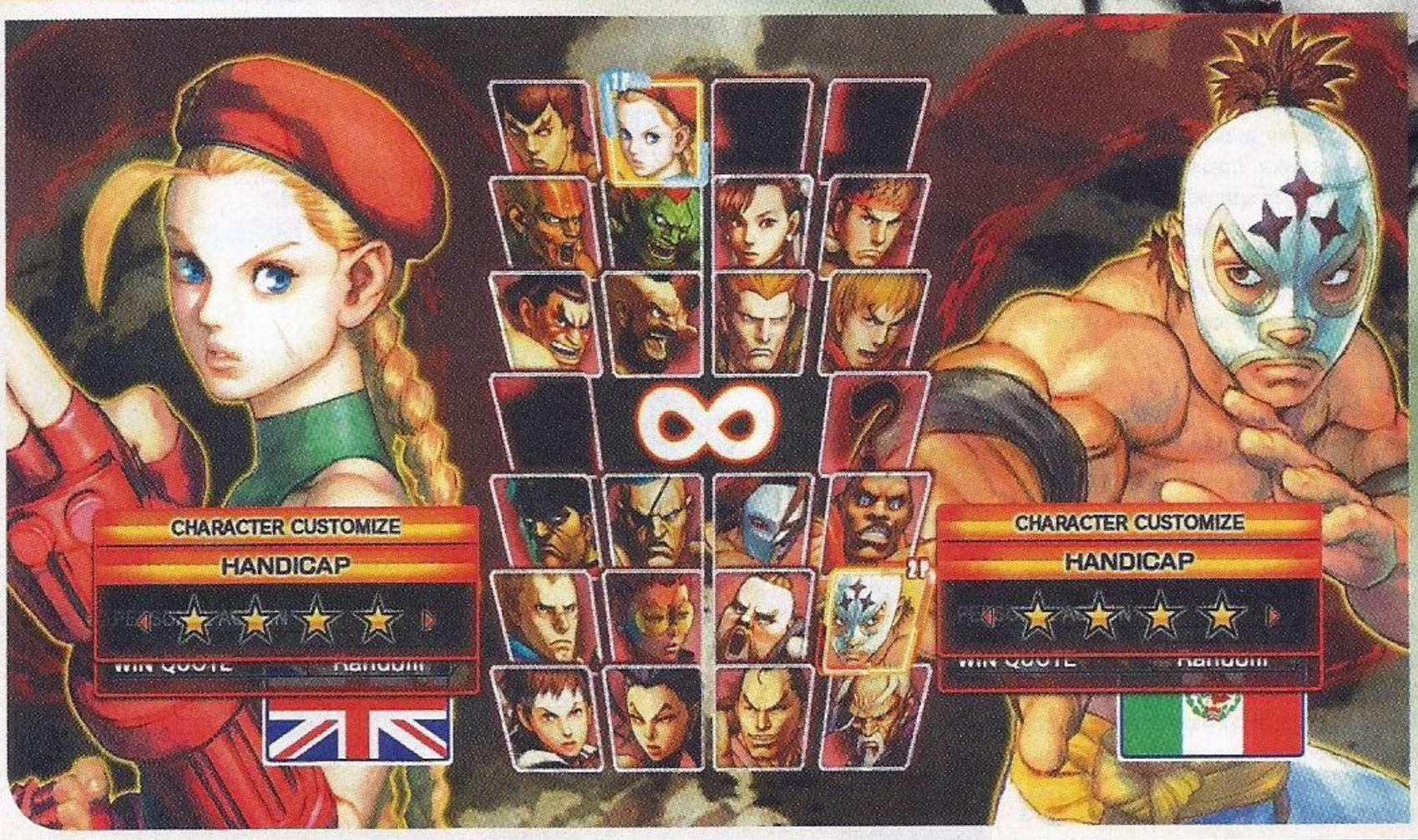
Czołem lalusie! Co?, myśleliście pewnie, że już nigdy nikt tak do Was nie powie? Nic dziwnego, dużo wody w Wiśle upłynęło od czasu, gdy mordobicia były najpopularniejszym gatunkiem gier, a kąciki im poświęcone nakręcały sprzedaż czasopism komputerowych. Dawno minęły złote czasy bijatyk, dziś nawet pojedynek Tekkena z Virtua Fighter mało kogo interesuje, a ich dwuwymiarowi kuzyni praktycznie nie istnieją w świadomości graczy (a więc również wydawców). Zdążyliśmy się przyzwyczaić do takiego stanu rzeczy, z rzadka tylko pogrywając w mordobicia 2D od SNK. Ale oto nadszedł czas zmian. Kombatanci, przygotujcie się do oderwania od szarej rzeczywistości, rozprostujcie zdrętwiałe palce i poćwiczcie kręcenie ćwierć- i półkółek. Stary mistrz powrócił, by w pięknym stylu skopać kilka tyłków, a nam powróciła dawna zajawka. SFIV ma ogromne szanse stać się nową redakcyjną religią (grą turniejową). Poważnie.

→I NOWA STARA BIJATYKA

Czasami narzekamy na japońską szkołę tworzenia gier, na zbytnie przywiązanie do „korzeni", czyli przestarzałych rozwiązań systemu rozgrywki. W przypadku Street Fighter IV jest to jednak ogromna zaleta. Postacie i areny są trójwymiarowe, ale walki toczą się wyłącznie w dwóch osiach. Nie ma uników w głąb ekranu, nie można uciec w bok przed ciosem i chwała autorom za to. Jeśli kiedykolwiek graliście w dwuwymiarowe mordobicie, natychmiast poczujecie się jak w domu.

Sterowanie to klasyka Street Fightera – można ruszać się w przód, w tył, podskoczyć (góra na krzyżaku) i ukucnąć. Są trzy uderzenia rękoma i tyle samo kopnięć (lekkie, średnie, mocne), nie ma natomiast przycisku bloku – wystarczy wychylić analoga/wdusić na krzyżaku tył, a wojownik skryje się za gardą. Dobra wiadomość dla każdego, kto swego czasu łamał joye próbując wykonać shoryukena albo tiger uppercuta – nie trzeba na nowo uczyć się ciosów kultowych bohaterów. Dopadło nas uczucie deja vu, gdy usiedliśmy do gry po raz pierwszy. Czy nowy Street Fighter, to „tylko" druga część ze zmienioną grafiką, opcją gry online i kilkoma nowymi postaciami? Bynajmniej. Mądre głowy w Capcomie pomyślały, że nie ma sensu kazać fanom uczyć się ciosów na nowo, dzięki czemu osoby choć trochę czujące klimaty Ulicznego Wojownika będą mogły z marszu rozegrać kilkadziesiąt emocjonujących pojedynków, a także zająć się ważnymi sprawami – odblokowaniem ukrytych postaci oraz opanowaniem podrasowanego systemu walki. Nowicjusze też mają szansę dobrze się bawić, ale nie miejcie złudzeń, nawet na najniższym z ośmiu poziomów trudności popłaczecie się próbując ukończyć grę wszystkimi wojownikami. Bezmyślne klepanie po przyciskach nie sprawdza się w przypadku SFIV, o czym boleśnie przekonacie się, gdy wyzwiecie na pojedynek doświadczonego gracza.

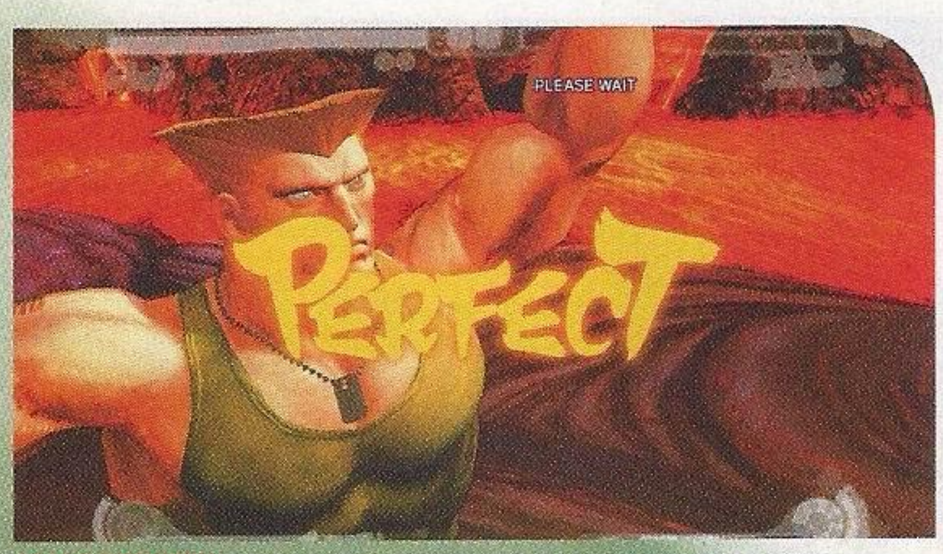
LASECZKI Po kilku walkach w trybie Arcade bohater mierzy się ze swoim rywalem. Chun-Li ma coś do Crimson Viper i to właśnie z nią walczy tuż przed ostatnim pojedynkiem z Sethem.



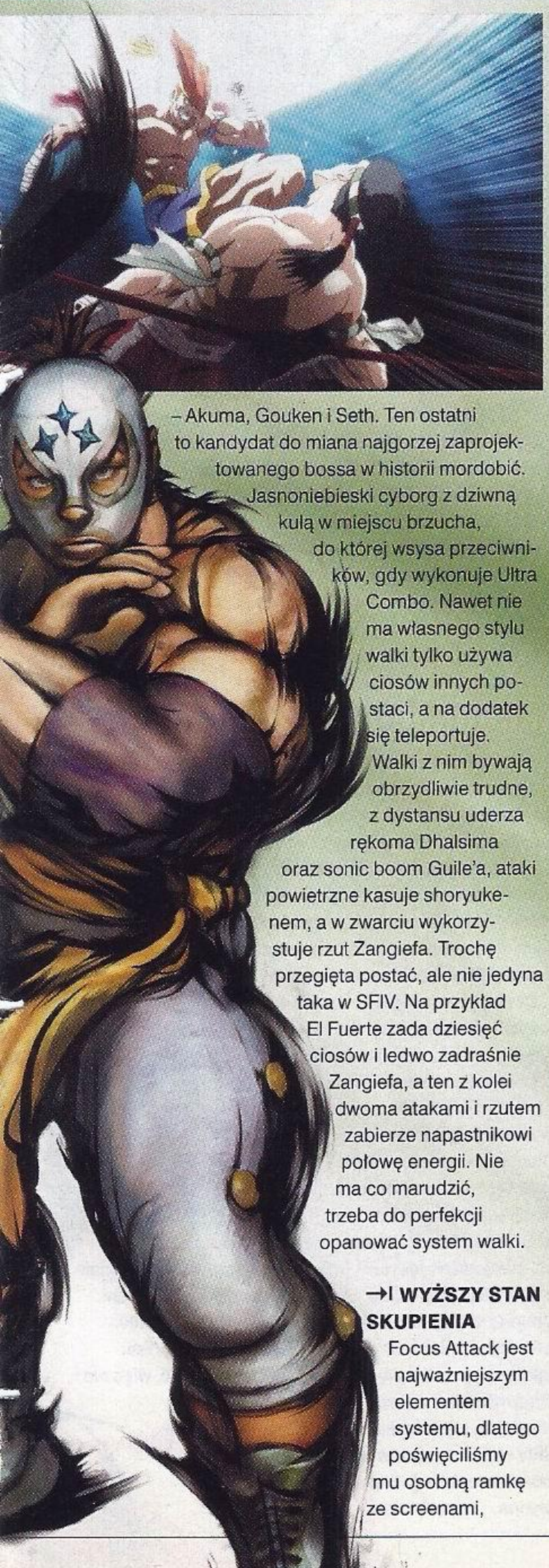
→I WESOŁA GROMADKA

Do walki stanęło dwudziestu pięciu wojowników, z czego od początku dostępnych jest szesnastu, a pozostali czekają na odblokowanie. W wyjściowej szesnastce znalazły się wszystkie gwiazdy drugiej części Street Fightera, w tym duet Ryu i Ken, urocza Chun-Li, Guile, Blanka, Sagat i M.Bison, do których dołączyły cztery nowe postacie. Tłusty Rufus porusza się z zadziwiającą gracją i prędkością; Abel to potężny drań, który każdy moment zagapienia przeciwnika wykorzystuje, by wykonać piekielnie mocny rzut. El Fuerte nie przypadł mi do gustu, ale to kwestia preferencji stylu walki. Dużo biega, często stosuje chwyty, ma nieciekawe kopnięcia z obu nóg, ale możecie mieć na jego temat zupełnie inne zdanie. Polubiłem Crimson Viper, świetnie wyglądającą laseczkę rażącą przeciwników prądem przy ciosach pięścią i podpalająca ich ognistymi kopniakami. Daleko jej do najpotężniejszych postaci, ale jest szybka i ma świetny atak podwójnym kopnięciem.

Wśród dziewięciu ukrytych fajterów są postacie z różnych części sagi Ulicznego Wojownika (m.in. Cammy, Sakura, Gen) oraz trzech twardzieli



ACZIKI BONUSIKI Łowcy achievementów będą musieli wykazać się skillem i ukończyć grę na wysokich poziomach trudności. Życzymy powodzenia.



ANIME FIGHTER Dla każdej postaci przygotowano dwa filmiki anime – na początek i koniec trybu Arcade. Są krótkie i w wielu przypadkach żenujące, choć może to po prostu nie mój typ humoru. Fabuła to stek bzdur, ale możecie obejrzeć, jak połączono kilka wątków.

– Akuma, Gouken i Seth. Ten ostatni to kandydat do miana najgorzej zaprojektowanego bossa w historii mordobić. Jasnoniebieski cyborg z dziwną kulą w miejscu brzucha, do której wsysa przeciwników, gdy wykonuje Ultra Combo. Nawet nie ma własnego stylu walki tylko używa ciosów innych postaci, a na dodatek się teleportuje. Walki z nim bywają obrzydliwie trudne, z dystansu uderza rękoma Dhalsima oraz sonic boom Guile'a, ataki powietrzne kasuje shoryukenem, a w zwarciu wykorzystuje rzut Zangiefa. Trochę przegięta postać, ale nie jedyna taka w SFIV. Na przykład El Fuerte zada dziesięć ciosów i ledwo zadraśnie Zangiefa, a ten z kolei dwoma atakami i rzutem zabierze napastnikowi połowę energii. Nie ma co marudzić, trzeba do perfekcji opanować system walki.

→I WYŻSZY STAN SKUPIENIA

Focus Attack jest najważniejszym elementem systemu, dlatego poświęciliśmy mu osobną ramkę ze screenami, żebyście załapali o co chodzi (str. 78). FA to technika zarówno ofensywna, jak i defensywna. Żeby ją wykonać należy wcisnąć równocześnie przyciski, którym przypisane są średnie ataki ręką i nogą. Na tym kończy się łatwa część, a zaczyna jazda dla zawodowców.

Jeśli ufacie swojemu refleksowi, możecie stosować FA do zbijania ciosów przeciwnika. Wystarczy w odpowiednim momencie wdusić LK+LP, a uderzenie nie sięgnie celu i oponent tym samym otworzy się na kontrę. Najlepiej myśleć o Focusie jako technice niwelującej ataki. Świetnie działa na pojedyncze ciosy oraz gdy oponent uderza z powietrza, kasuje również nadlatujące projectile. Brzmi świetnie, ale FA niespecjalnie sprawdza się w przypadku kilku konkretnych technik oraz większości Super i Ultra kombosów. Na domiar złego każda zniwelowana technika i tak może zmniejszyć pasek energii wojownika. Pomyślcie o tym, jak o puli, o którą toczy się gra. Pulą jest energia bohatera. Teraz wszystko zależy od tego kto pierwszy zada cios. Jeśli uda się to osobie używającej Focusa, odzyska ona energię utraconą po zbiciu ataków przeciwnika. W przeciwnym wypadku bohater może nagle utracić nawet cały pasek życia, więc lepiej nie wyłapywać pięciu ciosów i ośmiu hadoukenów, bo później jedno trafienie może zadecydować o wyniku walki.

W ofensywie technika FA pozwala pozbawić przeciwnika równowagi, a odpowiednio długie przytrzymanie przycisków LK i LP sprawi, że postać sama wyprowadzi niszczący cios, którego nie da się zablokować. Co ważniejsze, od razu da się szybko zbliżyć do wroga (dwa razy przód) i oklepać go morderczym kombosem.

CZASAMI NARZEKAMY NA JAPOŃSKĄ SZKOŁĘ TWORZENIA GIER, NA ZBYTNIE PRZYWIĄZANIE DO „KORZENI", CZYLI PRZESTARZAŁYCH ROZWIĄZAŃ SYSTEMU ROZGRYWKI. W SFIV JEST TO OGROMNA ZALETA

→I WALCZ Z SYSTEMEM

Nie sposób krótko opisać Focusa, trudno go też zrozumieć, a co dopiero opanować. Tym bardziej, że pozwala dodatkowo na przerwanie własnego ataku

Furek brak

Nie ma mini-gry polegającej na rozbijaniu samochodów, ale za to znalazło się miejsce dla trzech dodatkowych trybów. W time attack trzeba pokonać kilku przeciwników w określonym czasie. Co walkę postać otrzymuje kilkusekundowego bonusa, może też zacząć pojedynek z naładowanymi paskami EX i Revenge. W survival trzeba jak najdłużej przeżyć, a w trialu wyprowadzać ciosy i kombosy zgodnie z życzeniami konsoli. Poziom trudności rośnie powoli, walk jest dużo, więc można bawić się cały dzień. W nagrodę za ukończenie każdego zadania odblokowuje się dostęp do nowych kolorów strojów, a gdzieś tam czekają również nowe ciuchy.

FOCUS ATAK W PIGUŁCE
potężna technika dla wymiataczy

Poprosiliśmy Ryu i Vegę, by na arenie treningowej zaprezentowali o co chodzi w tym całym systemie Focus Attack. Jako, że dość obszerne wyjaśnienie znalazło się w recenzji, skupiliśmy się na pokazaniu elementu, o którym jeszcze nic nie wiecie, a mianowicie przerywaniu ataków. Ryu, jako największa gwiazda serii, będzie bił. Do twarzy mu w granatowym.

Vega atakuje, naciskam LP+LK i zbijam jego cios. Proste? W ramach ciekawostki, atak FA ma trzy poziomy: szybkie naciśnięcie LP i LK – lekki cios; przytrzymanie przycisków aż postać błyśnie – mocniejszy atak odrzucający przeciwnika, po którym można wyjść z kombosem; przytrzymanie przycisków do oporu – postać sama zaatakuje i przebije gardę.

Czas na przerywanie ataku. Można tę technikę stosować dla zmylenia przeciwnika. Ryu rozpoczyna atak shoryukenem. Normalnie w takim wypadku powinien wyskoczyć na kilka metrów w górę. Widzi jednak, że Vega blokuje i ciosy nie dojdą, dlatego zamierza go zaskoczyć i w momencie, gdy uderza natychmiast przerywa dalszy atak.

Zrobienie shoryukena i przerwanie go kombinacją LK i LP jest trudne. Trwa ułamek sekundy, ale jak widać opłaciło się. Ryu pozostał na ziemi. Świeci się na żółto, gdyż przerwanie ataku „kosztuje" dwa z czterech segmentów paska EX. W normalnych warunkach przeciwnik zgubiłby się i odpuściłby blok myśląc, że rywal pofrunie za ciosem.

Nadziałby się wtedy na niespodziewany cios. W tym wypadku ustawiłem w opcjach, żeby Vega cały czas trzymał gardę, więc nici z ataku znienacka po przerwaniu shoryukena, ale łapiecie ideę. Wszystko trwa ułamki sekund, ale można robić takie cuda, jak biec za hadoukenem, albo tuż po przerwaniu zasadzić Ultra Combo.

(patrz ramka na str. 78), co może zmylić przeciwnika, ale jest niesamowicie trudne do wykonania na padzie.

A skoro mowa o padzie – jeśli dopiero zaczynacie przygodę z mordobiciami, albo nigdy nie byliście wymiataczami, a chcielibyście się nauczyć grać w SFIV (chcecie, uwierzcie!), zacznijcie od nauki sterowania. Analog dzielnie zastępuje drążek z automatów, choć przez pierwszych kilka godzin przeklinałem, że do niczego się nie nadaje. Potrzeba godzin treningu, żeby nauczyć się szybkich, ale przy tym dokładnych ruchów – tych wszystkich ćwierćkółek, półkółek i zetek, przez które można sobie wyłamać palca, rozwalić stawy, albo w najlepszym wypadku złamać gałkę. Na szczęście postacie nie mają tryliardów ciosów specjalnych, więc da się opanować je wszystkie.

Jak już zacznie Wam iść, możecie spróbować ogarnąć dwa paski widoczne u dołu ekranu. Pierwszy ładuje się, gdy bohater atakuje. Jest on podzielony na cztery segmenty, po załadowaniu każdego można wyprowadzić mocniejszą wersję kilku wybranych ciosów – tak zwany atak EX. Warto jednak poczekać, aż pasek naładuje się cały i wtedy skorzystać z morderczej kombinacji znanej jako Super Combo. Z kolei pasek Revenge napełnia się, gdy postać zgarnia bęcki lub anuluje ataki techniką Focus. Pozwala zaatakować potężnym Ultra Combo i lepiej dla przeciwnika, żeby nie stał w pobliżu, bo straci mnóstwo energii.

Na wyższych poziomach trudności konsola chętnie korzysta z EXów, Superów, Ultrasów i Focusów. Normalnie ręce opadają z bezradności, Capcom stworzył grę, która dla przeciętnego zjadacza chleba jest zdecydowanie zbyt trudna. Ale właśnie za to kochamy tę firmę! Nic by się jednak nie stało, gdyby poziom easiest (najłatwiejszy) był bardziej przyjazny dla casuali. W końcu po coś jest jeszcze te siedem innych poziomów trudności. Pozostaje im granie w versusie, ale czyż nie jest to najważniejszy tryb w mordobiciach?

→I KTO WAS TAK MAZNĄŁ?

W naszej wersji recenzenckiej nie działał niestety tryb online. Sprawdzimy go przy najbliższej okazji.

Prawdopodobnie doczekamy się paczek z nowymi wojownikami i arenami. Tych jest tylko piętnaście (z treningową) i większość z nich prezentuje się wyśmienicie. W tle cały czas coś się dzieje, ktoś wchodzi i wychodzi z magazynu, niesie beczkę z whisky, przejeżdża obok walczących na rowerze. Widzowie reagują w różny sposób, jedni klaszczą po udanej akcji, inni wycofują się z przerażeniem, a gdy Crimson Viper efektownie uderzając ręką w ziemię wywołując małe trzęsienie, upada nie tylko przeciwnik, ale też goście znajdujący się nieopodal. Motywem przewodnim miejscówek jest alkohol w różnej postaci – na kilku arenach można dostrzec wesołków z butelkami, walki toczą się również w destylarni whisky.

Jest niestety kilka słabszych miejscówek. W sumie to „uliczny" Wojownik, ale pranie się po gębach pod mostem kolejowym na oczach rozemocjonowanych dzieci wydaje mi się wyjątkowo słabym pomysłem.

Dbałość o szczegóły budzi respekt – naładowany pasek Ultra płonie żywym ogniem, ekran eksploduje dziesiątkami kolorów przy atakach specjalnych i kombosach. Zdaję sobie sprawę, że nie każdemu przypadną do gustu modele postaci. Na trójwymiarowe obiekty nałożono cel-shadowane tekstury, przez co walczący wyglądają jak z wysokiej klasy anime. Są jednak trochę przerysowani, Chun-Li ma ogromne uda enerdowskiej panczenistki, a Ryu z takimi stopami mógłby zagrać w filmie o Yeti. Uprzedzam, postacie wyglądają jak z kreskówki, więc nie mają miliarda zmarszczek na twarzy. Nie dajcie się jednak zmylić, grafika SFIV stoi na bardzo wysokim poziomie, a animacja jest diabelnie płynna.

ZAMROCZYŁO BIEDAKA Przyjął za dużo mocnych ciosów, a sam żadnego nie zadał. Teraz nie może się ruszać, więc można maksymalnie naładować Focus Attack i go zdemolować.

→I NA SALONACH

Dopełnieniem absolutnie topowej grafiki jest nienaganna oprawa dźwiękowa. Muzyka oraz kiczowaty głos „spikera" gadającego bzdury o starciu dwóch najwspanialszych wojowników świata przywodzi na myśl salony z automatami, a ja przez chwilę poczułem jakbym znów grał na Dreamcaście. Polecam ustawić w opcjach japońskie głosy postaci. Detal, a momentalnie nadaje Street Fighterowi odpowiedniego klimatu. Angielskie teksty zaczynają męczyć, gdy po raz setny Zangief rzuca „Too late", a Dan wrzeszczy „Father!". W tle przygrywają sztampowe muzyczki, co wyjątkowo nie jest wadą – w ogniu walki do uszu dolatują co najwyżej dźwięki japońskich instrumentów albo elektroniczne bity rodem z początku lat dziewięćdziesiątych. Capcomowi udało się zachować klimat dawnych mordobić. Zachwycam się grafiką, modelami 3D postaci, które zastąpiły wysłużone sprite'y, ale czuję się jakbym doskonale tę grę znał. I to od bardzo dawna.

SFIV jest świetnym dwuwymiarowym mordobiciem, dopracowanym technicznie i godnym ukazania się na konsolach obecnej generacji. Jestem pod wrażeniem systemu walki – warto ćwiczyć, choć wymasterowanie go tak, by z każdej, nawet najbardziej beznadziejnej sytuacji wyjść obronną ręką nie będzie łatwą sztuką. Podoba mi się, że gra jest megaskillowa, ale w pozytywny sposób, można długo ćwiczyć podstawy systemu grając na niskich poziomach trudności, by powoli, sukcesywnie podnosić poprzeczkę i trenować nowe techniki. To będzie tytuł, przy którym spędzimy kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset godzin. Kupujcie. Naprawdę warto. ■■

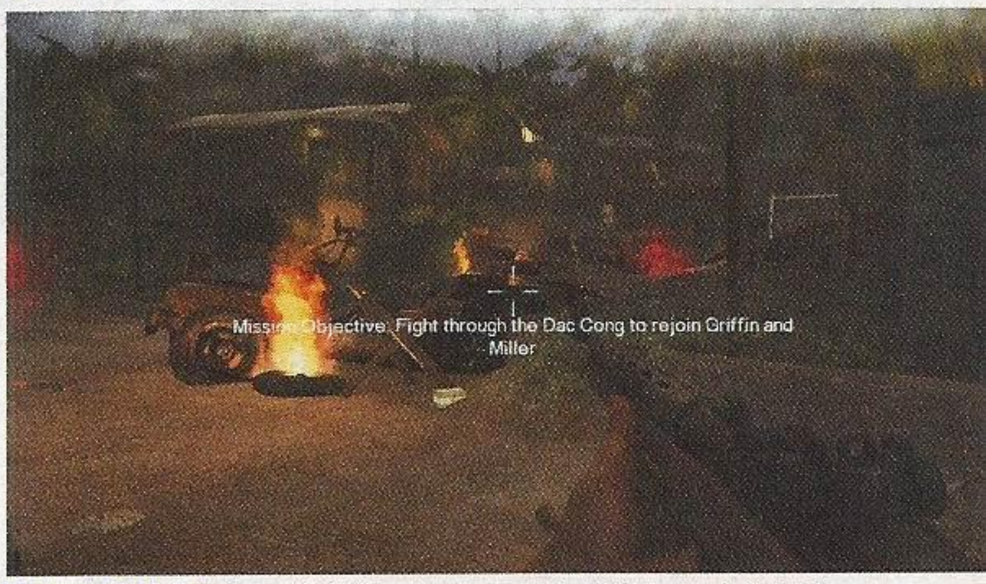
SFIV JEST ŚWIETNYM DWUWYMIAROWYM MORDOBICIEM, DOPRACOWANYM TECHNICZNIE I GODNYM UKAZANIA SIĘ NA KONSOLACH OBECNEJ GENERACJI. JESTEM POD WRAŻENIEM

OCENA **9.2**/10

+ SYSTEM WALK, GRAFA I KLIMAT STAREJ SZKOŁY
– MAŁO POSTACI, AREN, BALANS POSTACI

CAPCOM POWERHOUSE POKAZAŁ KLASĘ

KTO TO KODOWAŁ. Strzelając zza osłony niby można się wychylić i posłać w przeciwnika pocisk z bazooki, ale lepiej tego nie robić, bo nie wiadomo czy nie wybuchnie od razu zatrzymując się na niewidzialnym kawałku osłony.



MARNA GRAFIKA. A muzyka? Stara się zbudować nastrój grozy, ale ją także nagrano po taniości. Zdecydowanie wolałem świetny soundtrack z Nam'67.

txt: MIELU

SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS

JESZCZE JEDEN MAŁY PLUS NA KONTO GUERRILLA GAMES

X360 | PS3

- Wydawca: Eidos
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

GULASH: Ucieszyłem się rozrywając kopertę z przesyłką – w końcu NOWA GRA w styczniu to jednak rarytas. Szybko mina mi zrzedła; Shellshock 2 to podrzędna produkcja, która powinna być sprzedawana za maksimum pół ceny pierwszoligowej gry. OK, nie każda gra będzier wyglądać jak Gears of War 2 czy Killzone 2, ale niech przynajmniej ma to coś – jakieś efekty, dobrze pociągnięty scenariusz, dziwne bronie... (jak choćby F.E.A.R. 2). No cokolwiek, co ją wyróżni. Tutaj nawet sterowanie jest nędzne. Brawa dla Eidosa za wydanie tej gry w momencie, gry do sklepów trafiają Killzone 2 i F.E.A.R. 2. 5/10

Twórcy Killzone 2 przeżywają właśnie swój moment chwały. Długo na niego czekali, dziś już nikt się z nich nie śmieje i nie uważa, że nie potrafią zrobić znakomitej gry. Tak się zabawnie składa, że niemal w tym samym czasie na rynek trafia Shellshock 2, kontynuacja innej gry stworzonej przez Guerrilla Games. Prawa do tytułu od początku należały do Eidosa, który prace nad sequelem zlecił ekipie Rebellion – mistrzom konwersji i klejenia gier w tempie ekspresowym. Są to najczęściej crapy, ale skoro firma funkcjonuje, najwyraźniej przynosi dochody. Teraz otrzymała zadanie zrobienia Shellshock 2 niskim kosztem, Eidos chyba liczy na łatwy zysk..

→| TAJEMNICE WIETNAMU

Akcja pierwszej części toczyła się w Wietnamie w roku 1967 (stąd podtytuł Nam'67). Już sam ten fakt wyróżniał ją spośród innych tytułów – zrobiono wiele gier o drugiej wojnie światowej, ale ze świecą szukać takich, które pokazałyby konflikt w Wietnamie. Dzieło Guerrilla Games może nie było doskonałe, ale oddawało klimat tamtych wydarzeń nie gorzej niż klasyki kina, jak choćby „Pluton".

W Blood Trails konflikt wietnamski stanowi tylko tło do nudnej historyjki o tajnej broni zmieniającej ludzi w krwiożercze bestie – prawdziwe maszyny do zabijania. Na granicy Kambodży z Wietnamem rozbił się samolot przewożący wirusa. Po tygodniu odnaleziono tylko jednego ocalałego, ale był już zarażony i zdążył zainfekować tubylców. Żołnierzom amerykańskim udało się go schwytać, zdołał jednak zbiec i teraz jego śladami rusza ekipa Marines. Za nimi podążają Wietnamczycy, którzy chcą pojmać zainfekowanego, by wykorzystać go do stworzenia armii jemu podobnych bestii. Na wszystkich bez wyjątku polują ludzie poddani działaniu wirusa.

→| BOJĘ SIĘ PATRZEĆ

Rebellion zmieniło wojenne TPP w marnego FPSa grozy, który straszy co najwyżej grafiką. Jak można w momencie premiery Killzone 2 wypuszczać na rynek grę, w której nie ma żadnych efektów? Aliasing i tekstury w niskiej rozdzielczości są tutaj na porządku dziennym. Postacie poruszają się nienaturalnie, jakby oszczędzano na klatkach animacji, a później i tak jeszcze zmniejszono ich liczbę o połowę. Może każdy miał tu straszyć, jak demoniczna dziewczynka z „The Ring"?

Uśmiałem się, gdy w ciemnościach włączyłem latarkę. W pierwszym Silent Hill na PS one była lepiej zrobiona i przynajmniej do czegoś się nadawała, bo ta w Shellshock 2 jest beznadziejna i wcale nie ułatwia poruszania po ciemnych korytarzach.

Strzelanie nie daje frajdy. Bronie nie mają kopa, nie czuć ich mocy. W ogóle są źle zrobione, bo co to ma znaczyć, że gdy strzelam z shotguna w stojącego pół metra obok przeciwnika on tylko się zgina? Nie powinno go przypadkiem odrzucić? Tym samym shotgunem mogę zasadzić headshota ze sporej odległości, co w innych grach się nie zdarza.

QTE. Gdy przeciwnik chwyci bohatera, trzeba się wyrwać szybko wklepując wyświetloną na ekranie kombinację.

Przeciwnicy są strasznie głupi. Rola SI sprowadza się do pokierowania ludkiem w jedno z kilku miejsc, z których poprowadzi on ostrzał. Jego towarzysze ustawiają się dokładnie w tych samych miejscach. Często też nieprzyjemnie wyskakują z tyłu, bo nagle gra postanawia otworzyć dotychczas zamknięte drzwi. Developerzy zawsze tak robią, żeby utrudnić graczowi życie i ułatwić je sobie, bo po co tracić czas na dopracowanie SI skoro można uciec się do takiego oszustwa?

→| SZKODA ŻYCIA

Staram się szukać zalet w grach słabych, ale w Blood Trails ich po prostu nie ma. Klimat grozy? Nie wystarczy zgasić światło, żeby było przerażająco. Krwiożercze bestie? Och, proszę Was, zabija się ich jeszcze szybciej niż Wietnamczyków, bo nie mają broni i atakują tylko z bliska.

Rebellion wyświadczyło Guerrilla Games przysługę pokazując, że nie są w stanie zrobić tak dobrej gry, jak Holendrzy. Kto wie, jak mogłaby wyglądać prawdziwa kontynuacja Shellshocka, gdyby powstała na silniku Killzone 2? Chyba się takich cudów nie doczekamy, albo stanie się to, gdy nikogo to już nie będzie obchodzić. Tak jak nikogo dziś nie powinno obchodzić Blood Trails. ■■

OCENA 4.1/10

➕ NIE TRZEBA W TO GRAĆ
➖ SI, GRAFIKA, NIE STRASZY, NUDNE STRZELANIE

LEPIEJ DWA RAZY PRZEJŚĆ KILLZONE 2

Najwięksi niezależni

Rebellion Developments to największy w Europie niezależny producent gier. Od 2006 roku firma powiększyła się o byłych pracowników Core Design (twórcy serii Tomb Raider), a także ekipę Strangelite, trudniącą się konwertowaniem gier z konsol na pecety. Rebellion ostatnio dostarczyło Call of Duty: World at War Final Fronts na PlayStation 2, a według ostatnich niepotwierdzonych informacji zaczną prace nad Star Wars: Battlefront III. Wcześniej nad grą pracowali Free Radical Design. Podobno projekt powstaje całkowicie od nowa i nie zostanie zastosowana technologia opracowana przez FRD, dzięki której dałoby się chodzić po powierzchni różnych planet, następnie wsiąść do latającego pojazdu i wzbić się w przestworza, a nawet wylecieć w przestrzeń kosmiczną bez konieczności ładowania danych. Zapowiada się kolejny crap?

txt: GULASH

PLAYSTATION 2

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolona od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gulash faktycznie ma obsesję shooterów – jak zobaczy jakiegoś klasycznego przedstawiciela tego gatunku, nie można go przez dłuższy czas oderwać od konsoli. Uważam, że miejsce takich gier jest na PSN/XBLA, skąd można je ściągnąć dosłownie za 20, 30 złotych – nie widzę więc większego sensu w wydawaniu tej pozycji na PS2 przez SEGĘ – i tak kupią ją tylko najbardziej zagorzali fani. No i designowo oraz graficznie czuć, że ta gra ma z dekadę. 5/10

THUNDER FORCE VI

NOWE WCIELENIE KLASYCZNEJ SERII JEST OK, CHOĆ NIE ZACHWYCA

W poszukiwaniu nowych gier, o które w lutym trudno (no może gdzie indziej, bo nie w tym numerze NEO+, ale mowa akurat o tych już wydanych) rozejrzałem się po japońskim rynku i proszę, na co wpadłem – najnowszą część kultowej dla fanów Segi strzelaniny, która po wielu zawieruchach trafiła wreszcie na rynek. Projekt był w produkcji od blisko 10 lat, mało tego – początkowo miał się ukazać jeszcze na Dreamcaście. Stąd być może mocno przeciętna grafika (nawet jak na przestarzałe możliwości PlayStation 2), choć animacja śmiga w pełnych 60 klatkach, co oferuje absolutną kontrolę nad pojazdem. Ale w takich klasyczny shooterach jest jednak jakaś magia, która akurat mnie w dalszym ciągu trzyma przy tym gatunku.

Tradycyjnie jak to w Thunder Force, pierwsze trzy levele są w miarę proste i można je ograć w dowolnej kolejności; pozostałe zaś pozwalają rozwinąć nieco skilla, tak wymaganego przy shooterach. W sumie grę można przejść w około 20 minut, jest więc stosunkowo krótka, nawet jak na dwuwymiarową strzelaninę. Wiadomo, że chodzi o to, by wbić się z jak największym wynikiem punktowym na listę rekordów, a ta jest akurat mocno wyśrubowana i na chętnych czeka nie lada wyzwanie. Po prostu nie wolno ginąć.

Co ciekawego oferuje Thunder Force VI? Przede wszystkim sporą kontrolę nad statkiem; można w czasie rzeczywistym ustalać prędkość poruszania się po ekranie, regulując specjalny suwak przyspieszenia. Jest również pokaźna liczba broni – zwykły laser strzelający na wprost, laser zarówno przedni jak i tylni, pociski automatycznie namierzające cel, czy specjalny, wyświetlany na zielono tunel dla supermocnego pocisku, którym trzeba jednak najpierw namierzyć cel. Specjalny system pozwala na charge'owanie każdej z broni; dostępnych jest aż sześć poziomów mocy dla każdej, co jednak jest przegięciem – gra robi się zwyczajnie za łatwa, a nawet najtwardsi bossowie pękają po kilku mocnych seriach. A jeśli już jesteśmy przy bossach, ich patterny są do rozcykania już przy drugim, ewentualnie trzecim podejściu do gry – za łatwo! Od takich gier oczekuję krwi, potu i łez; żeby mnie zmiażdżyły i pokazały mi jak bardzo muszę potrenować zręczność i spostrzegawczość, a nie radości z wciskania jednego przycisku i robienia pożogi na ekranie megalaserem. Oczywiście zawsze można spróbować na wyższym poziomie trudności, choćby – nomen omen – Neo Style, ale cyborgiem niestety nie jestem.

Co ciekawe – i zostanie zapewne docenione przez fanów japońskich shooterów – ścieżkę dźwiękową do Thunder Force VI skomponowało aż czterech muzyków, wcześniej pracujących przy tak szacownych przedstawicielach gatunku, jak Raide czy Gradius. Niestety, coś im nie wyszło i muzyka jest słabszym elementem tej w miarę udanej układanki.

Jeśli macie sentyment do Thunder Force – można zaimportować, ale nie trzeba. ■■

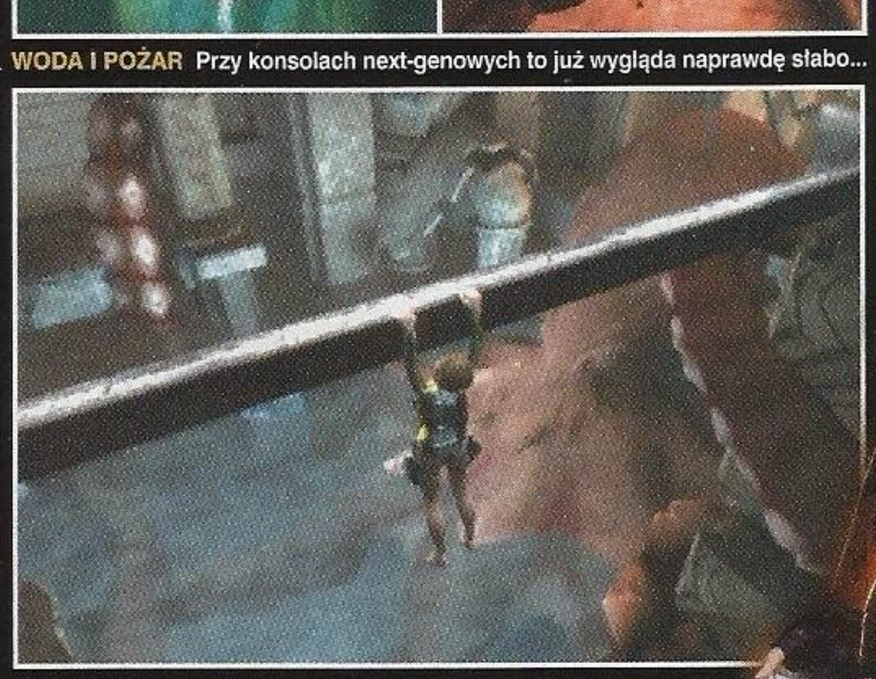
OCENA 5.7/10

+ DESIGN NIEKTÓRYCH BOSSÓW, RÓŻNE RODZAJE BRONI
– ZA DUŻA SIŁA OGNIA POD KONTROLĄ GRACZA, KRÓTKA

SŁABE TCHNIENIE MINIONEJ CHWAŁY

KUPIĆ? Nie wydaje mi się, by PS2 dostało jeszcze podobną produkcję na tak wysokim poziomie, więc po prostu grzechem byłoby odradzać Wam kupno.

WODA I POŻAR Przy konsolach next-genowych to już wygląda naprawdę słabo...



txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Spoko konwersja dla posiadaczy PS2. Niebrzydka i bardzo fajna to gra – najlepiej przekonajcie się sami. 7/10

TOMB RAIDER UNDERWORLD

LARA JUŻ NIE TAKA PIĘKNA

Już po raz trzeci recenzujemy najnowsze przygody Lary na łamach Neo Plus, ale cóż poradzić, gdy poszczególne wersje dość znacznie się między sobą różnią. Poza tym wciąż licznym posiadaczom nieśmiertelnej, acz nieco nadgniłej maszynki Sony też się coś od życia należy. Uogólniając, Underworld na PS2 jest konwersją gry, którą mogą się cieszyć posiadacze Wii. Tamten tytuł był odrobinę uproszczony w stosunku do wersji na PS3 i Xbox 360, ale ogólnie sprawiał bardzo pozytywne wrażenie. Chodziło przede wszystkim o brak walki wręcz, automatyczne odzyskiwanie zdrowia oraz przycięcie rozmiarów plansz. To wszystko znajdziecie także tutaj, nie wyłączając problemów z kamerą, która szwankuje na każdej możliwej i niemożliwej platformie.

Niestety Lara na PS2 nie umknęła dalszym bolesnym cięciom. Poziomy uległy kolejnej obróbce, przez co albo są mniejsze, albo sztucznie podzielone na sekcje, pomiędzy którymi konsola ma szansę doczytać dane. Czasami potrafi to ostro zirytować. Taka komnata z Krakenem składa się z trzech części, i żeby się dostać do jednej z nich, należy przesunąć dźwignię i obejrzeć animację otwierania drzwi, ponieważ całość nie zmieściła się autorom w pamięci konsoli. Trwa to zdecydowanie zbyt długo. Z kolei przerywniki liczone w czasie rzeczywistym zastąpiono filmikami (najprawdopodobniej zgranymi z Wii) tak tragicznie skompresowanymi, że aż bolą oczy. Jakby tego było mało, animacja szarpie niemal bez przerwy i te nieliczne momenty, kiedy dobija do stałych pięćdziesięciu klatek, od razu rzucają się w oczy, gdyż wydają się czymś dziwnym.

Nie mam jednak zamiaru za ograniczenia sprzętowe (czy też niedoróbki) wieszać na grze psów. Zwłaszcza, że Underworld to koniec końców bardzo dobry tytuł, bez względu na jakim sprzęcie gracie. Seria ponownie położyła największy nacisk na eksplorację jaskiń oraz zręcznościowe skakanie po półkach skalnych, a walkę ograniczyła do minimum. I właśnie to sprawia, że przechodzenie nowego Tomba ma posmak archeologicznego odkrycia, choć oczywiście część poczucia swobody ulotniła się wraz z zabranymi fragmentami terenu. Jeśli jednak nie macie porównania, nie będzie Wam tego żal. Zachwycicie się na pewno niezwykle uważnie zaprojektowanymi lokacjami, w których trzeba naprawdę trochę pokombinować, a nie tylko skakać bezmyślnie przed siebie. Daję głowę, że polubicie też możliwości motoryczne Lary, choć już same jej ruchy tracą sporo uroku z winy niestabilnej animacji.

Underground nie ma najinteligentniejszej fabuły na świecie, ale też wcale nie musi, ponieważ nie to jest motorem napędowym zabawy.

Bez owijania w bawełnę, jest to najsłabszy Underground, jakiego możecie zdobyć. Ale pomimo tego i tak wystawiam dobrą ocenę, ponieważ sama rozgrywka wciąż stoi na wysokim poziomie i zdecydowanie warto zagrać. ■■

OCENA 7.0/10

+ SOLIDNA PRZYGODA NA WYSŁUŻONYM SPRZĘCIE
– NAJBARDZIEJ OKROJONA WERSJA

OSTATNIA TAKA GRA NA PS2

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

NIE TAKA ALMA STRASZNA, JAK JĄ MALUJĄ

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Warner
- Producent: Monolith
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: 13 luty
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

zooltar: Pierwszy F.E.A.R. był jedną z najlepszych strzelanin w swoich czasach. Był też doskonałym horrorem. Project Origin idzie ścieżką już przetartą, poprawiając po drodze co tylko się da. Jest więc ładniejszy, ma lepsze efekty specjalne, bardziej przemyślaną rozgrywkę, szerszy wachlarz przeciwników, a na ekranie jeszcze więcej się dzieje. Z drugiej strony mam wrażenie, że wrogowie w jedynce byli sprytniejsi. No i nie da się ukryć, że dla każdego, kto zapoznał się już z Almą, spotkanie po latach nie będzie miało tej samej świeżości. Ale i tak parę razy podskoczycie wysoko na krześle, bo panowie z Monolith to prawdziwi spece od straszenia, od których wiele firm robiących survival horrory mogłoby uczyć się fachu. 9/10

Wchodzę do ciemnego korytarza i nagle gaśnie mi latarka. Baterie są w porządku, tym razem nie wyczerpują się, jak to miały w zwyczaju w pierwszej części. Mimo to widzę, ale jakby przez mgłę. Dochodzę do małego pomieszczenia, na końcu którego znajdują się drzwi do windy. W rogu płonie jakiś stół albo krzesło, ale nie robi się dużo jaśniej. Jest szaro, jakby wszystko straciło kolory. HUD zaczyna wariować, zakłócenia oznaczają, że nadchodzi... Stoi po lewej stronie, za kratą! Naga, wysoka, przeraźliwie chuda. Strzelam do niej, ale już jej nie ma. Pojawiają się za to duchy. Kilka naraz w różnych miejscach, znikają, jeden pojawia się tuż obok i mnie rani. Jeden strzał i zjawa rozmywa się, ale jest ich jeszcze kilka i wszystkie poruszają się błyskawicznie. Wpadam w panikę i uciekam, jednak mnie dopadają. Dość, biorę do ręki karabin, spowalniam czas i eliminuję zagrożenie. Przechodzę do drzwi i pojawiam się na polanie. Cholera, kolejna wizja?

→I CZY ALMA ZMIĘKŁA?

Wiem, co powiecie. Że z powyższego opisu wcale nie wynika, że drugi F.E.A.R. potrafi przestraszyć. Nie jest to prawdą, choć z perspektywy czssu pierwsza część wydaje mi się znacznie bardziej przerażająca. Autentycznie nie miałem ochoty siedzieć samemu w wynajmowanej kawalerce i grać. Nie jestem kozakiem i nie zamierzam ściemniać, że podczas przygody z Project Origin nie podskoczyłem kilka razy na krześle, ale jakbym miał opisać jakąś mrożącą krew w żyłach scenę, to chyba musiałbym spasować. Przeważają momenty, w których gra straszy hukiem, bo to najłatwiejsza droga do wywołania zawału nawet u najbardziej odpornych graczy. Długo będę pamiętał chwilę, gdy błąkając się po opuszczonej szkole, przeszedłem obok metalowych szafek na rzeczy osobiste uczniów. Szybko pożałowałem, że tak głośno ustawiłem dźwięk. Nie mogło zabraknąć oczywiście obowiązkowej sceny, w której człowiek z okropnie wykręconą twarzą rzuca się na szybę, przez którą patrzy bohater. Brakowało mi jednak makabrycznych wizji zsyłanych na niego przez Almę. Za to często przenosiła go na wspomnianą polanę (nie zdradzę co to za miejsce), gdzie na gałęzi samotnie stojącego, uschniętego drzewa ktoś zawiesił huśtawkę. Ten obrazek uznaję jednak za co najwyżej niepokojący i nie może się on równać ze słynną sceną z pierwszej części – pamiętnym korytarzem z okrwawionym sufitem. Czyżby Alma zmiękła?

→I JEST TYLKO JEDNA ALMA

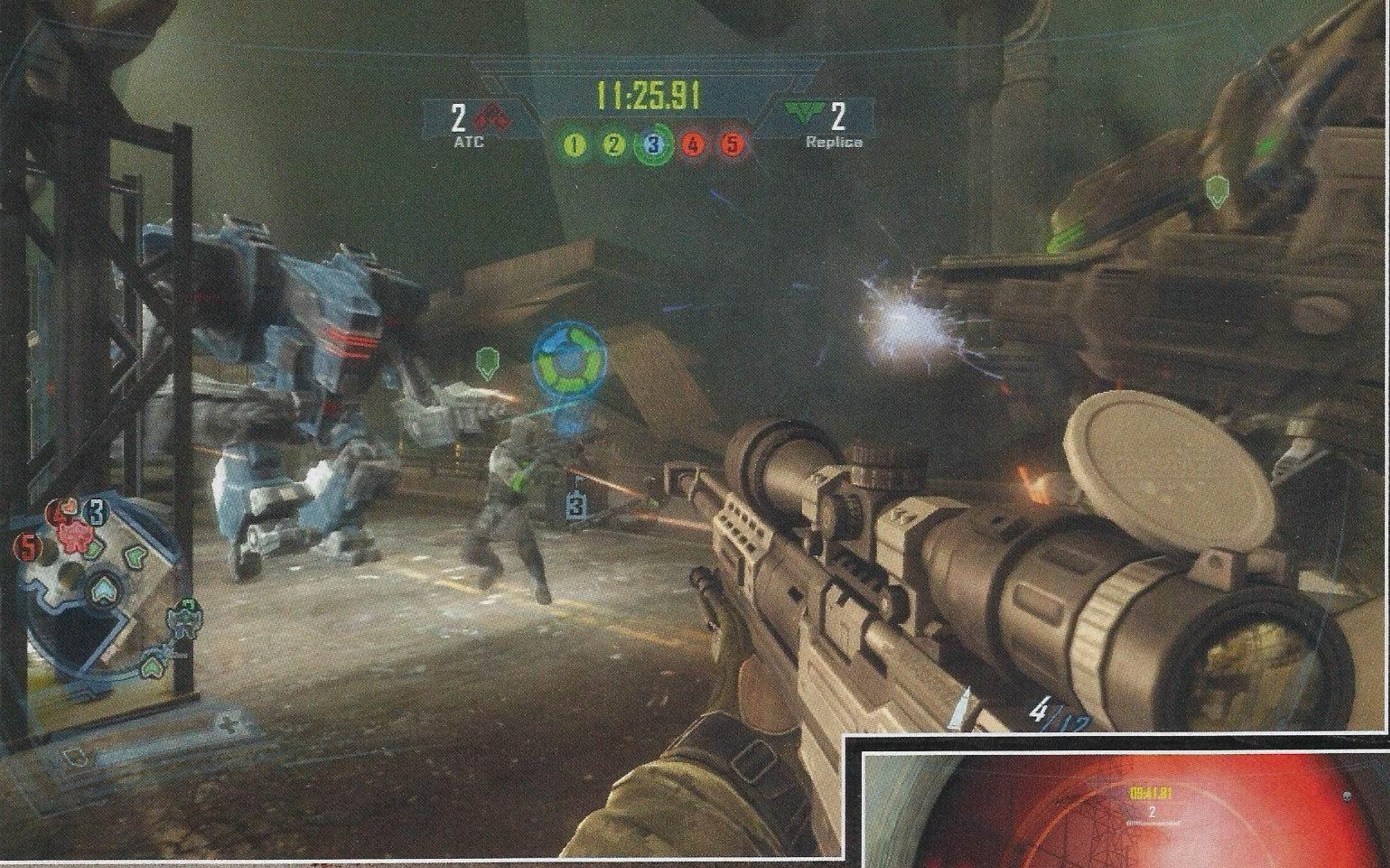
Potworzyca ma swoje powody, by nękać bohatera, choć wszystkim wydaje się, że łazi za nim, bo poddano go pewnej operacji (bez jego zgody), w wyniku której stał się na nią przynętą. Nie jest to prawdą, pozwolę sobie jednak nie spoilować fabuły, bo jest całkiem niezła i grałem przede wszystkim dlatego, by poznać zakończenie. Uprzedzę trochę fakty i powiem, że wcale nie musicie znać wydarzeń z pierwszej części, żeby zrozumieć o co tu chodzi. Z drugiej strony, jeśli łyknęliście wszystko na temat F.E.A.R., musicie pewne rzeczy wyrzucić z głowy, bo ekipa Monolith nie uznaje pecetowych dodatków stworzonych przez innego developera i ich fabuła jest nieistotna.

Bohaterem gry jest Michael Beckett, żołnierz oddziału specjalnego wysłanego do Fairport, by aresztować szefową firmy Armacham przeprowadzającej szalone eksperymenty mające na celu opracowanie nowych rodzajów broni, w tym również wykorzystanie mocy psionicznych na potrzeby wojska.

W zadaniu przeszkadzać mu będą ochroniarze pracujący na zlecenie korporacji, a w ich walkę wplącze się jeszcze Replica, czyli klony, którymi w pierwszej części sterował niejaki Paxton Fettel (ważna postać) oraz obowiązkowo stwory wykreowane przez Almę – duchy (Spectres) oraz Remnanci wykorzystujący do walki ciała zabitych, co wygląda jakby bawili się nimi jak marionetkami. A czy wspominałem już o błyskawicznie poruszających się stworzeniach przypominających wściekłe małpy i niewidzialnych żołnierzach Replica?

→I RÓŻNORODNOŚĆ

Nie zdarzyło mi się narzekać na zbyt małe zróżnicowanie przeciwników, co jest sporą poprawą w stosunku do pierwszej części. Gra była



niezła, ale zbyt szybko się nudziła. W przypadku Project Origin nie powinno mieć to miejsca.

Autorzy najwyraźniej zrozumieli, co oznacza słowo „monotonia" i postarali się, by gracz po kilku godzinach zabawy nie czuł się, jakby cały czas przechodził pierwszy poziom. Zachowali jednak umiar i nie przesadzili w drugą stronę, za co należy im się pochwała. Głupio by było, gdyby bohater nagle wylądował w brzuchu jakiegoś wielkiego robala, czy musiał jeździć samochodem po zniszczonym mieście.

Najbardziej ucieszyła mnie różnorodność miejscówek. Zadbano również o to, żeby kolejne pomieszczenia nie były puste, a korytarze zbyt sterylne. Nie brakuje kwiatków, krzeseł, szafek, ławek, a jeśli gdzieś nie dało się upchnąć żadnego z wymienionych przedmiotów, położono na podłodze rozerwane ciało, głowę rzucono kilka metrów dalej, a ścianę udekorowano krwawym rozbryzgiem. Nie bez znaczenia jest fakt, że dołożono trochę więcej kolorów do surowej palety barw z pierwszej części. Może dlatego klimat nie jest aż tak ciężki, jak poprzednio, ale w całkowitym rozrachunku ten zabieg wyszedł grze na dobre.

PRZECIWNICY NAWET NA NORMALNYM POZIOMIE TRUDNOŚCI ZACHOWUJĄ SIĘ DIABELNIE INTELIGENTNIE

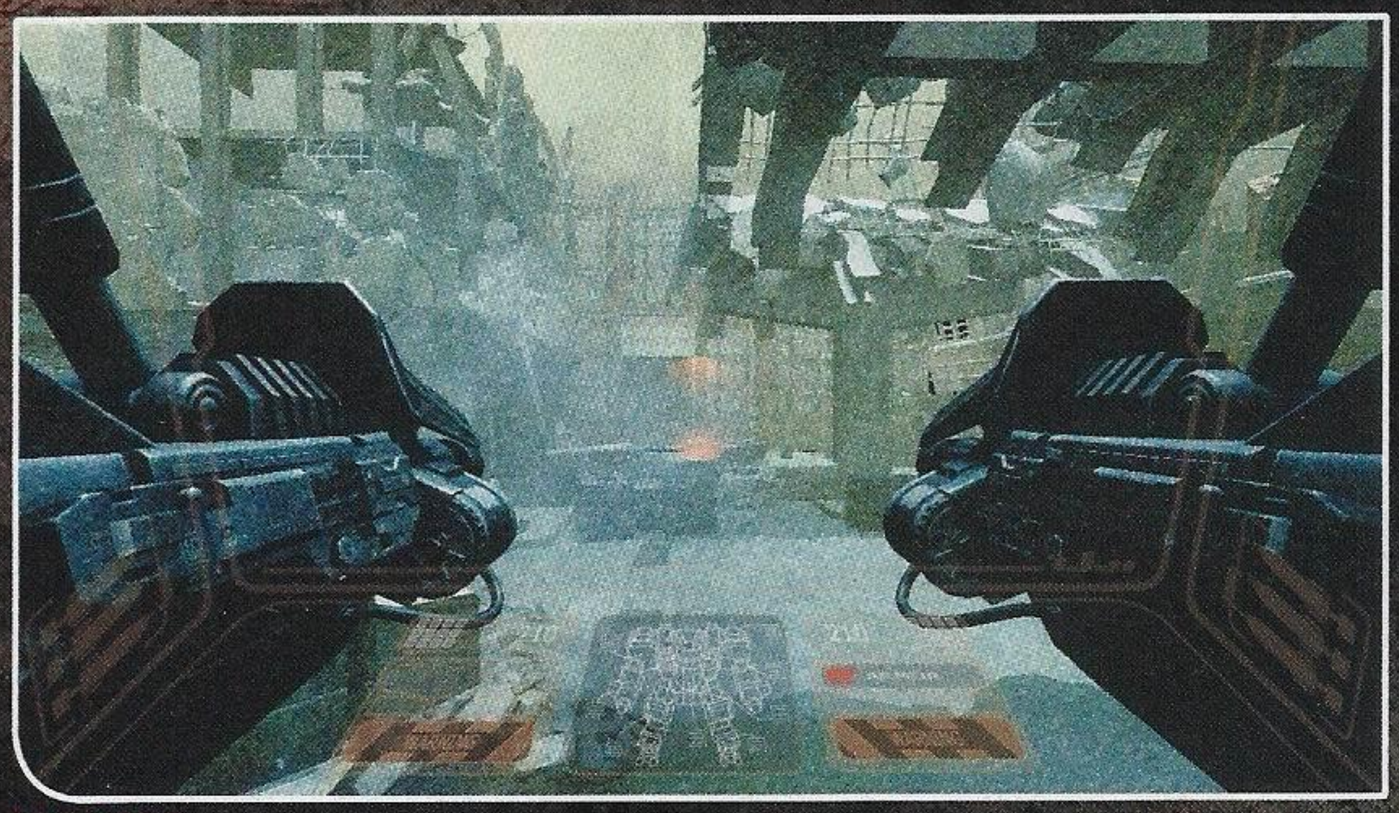
Beckett nie biega przez kilka godzin po biurowcu Armachamu. Przez chwilę akcja toczy się w wieżowcu, ale oprócz biur są tam również apartamenty, więc o nudzie nie może być mowy. Później bohater trafia do zniszczonego podziemnego kompleksu tajnych laboratoriów, miejscowej szkoły, gdzie znajdują się te przeklęte szafki, ale także mały dziedziniec, na którym aż żal nie zostawić kilku bezgłowych ciał. Jest też metro (!), a czasami nawet trzeba wyjść na ulice i tam zaszaleć za sterami małego mecha.

Tak, mecha, dobrze przeczytaliście.

→| ZASADY WALKI

W sumie za sterami EPA (Elite Power Armour), bo tak nazywa się owa maszyna krocząca, spędziłem może kilkanaście minut, ale potrafię sobie wyobrazić, że nie każdemu przypadnie do gustu taki akcent w horrorze. Trudno, gra jest jakby nie patrzeć strzelaniną, a Armacham opracowywało najnowocześniejsze bronie, stąd też wszelkie karabiny wypluwające kule energii, albo działko laserowe, którym można z daleka przypiec przeciwników. Project Origin nie stoi jednak wydumanymi broniami z kosmosu. Liczą się przede wszystkim karabiny maszynowe, shotguny i – choć trochę mniej – snajperki, ale nawet z nimi bohater nie przeżyłby kilku minut, gdyby nie jego umiejętność spowalniania czasu, czy może raczej szybkiego poruszania się.

Podobnie jak w pierwszej części, przeciwnicy nawet na normalnym poziomie trudności zachowują się diabelnie inteligentnie. Są w ciągłym ruchu, nie czekają za osłoną, żeby na sekundę się wychylić i oddać strzał, tylko okrążają bohatera, wskakują przez szyby do pomieszczeń, a jeden nawet wczołgał się przez dziurę i przykucnął, żeby ciężej go było trafić. Robi wrażenie widok uzbrojonego gościa, który zrozumiał, że stoi oko w oko z groźnym przeciwnikiem i postanowił się wycofać, ale porusza się tak, by kontrolować sytuację, a uciekając wciąż celuje w bohatera i strzela, choć bardzo niecelnie. Autorzy na szczęście (znowu) nie przegięli, konsola nie jest bezbłędna, granat rzucony w grupkę wrogów często rozwiązuje problem, a oponenci zazwyczaj zbyt chętnie wchodzą do walki i już na starcie dostają kilka kulek w czaszkę. Krótko mówiąc – walki nie doprowadzą przeciętnego gracza do łez. Żeby jednak myśleć o ukończeniu gry, trzeba stosować się do kilku reguł. Pamiętać, że zdrowie się samo nie odnawia, a maksymalnie można nosić przy sobie trzy apteczki w całości uzupełniające pasek



MECH W SIECI W multiplayerze również można zasiąść za sterami EPA. Nie ma ich zbyt wiele, więc może być ciężko się do nich dopchać. Każdy chce spróbować i poczuć się silnym.

ALMA WADE – DZIECKO?

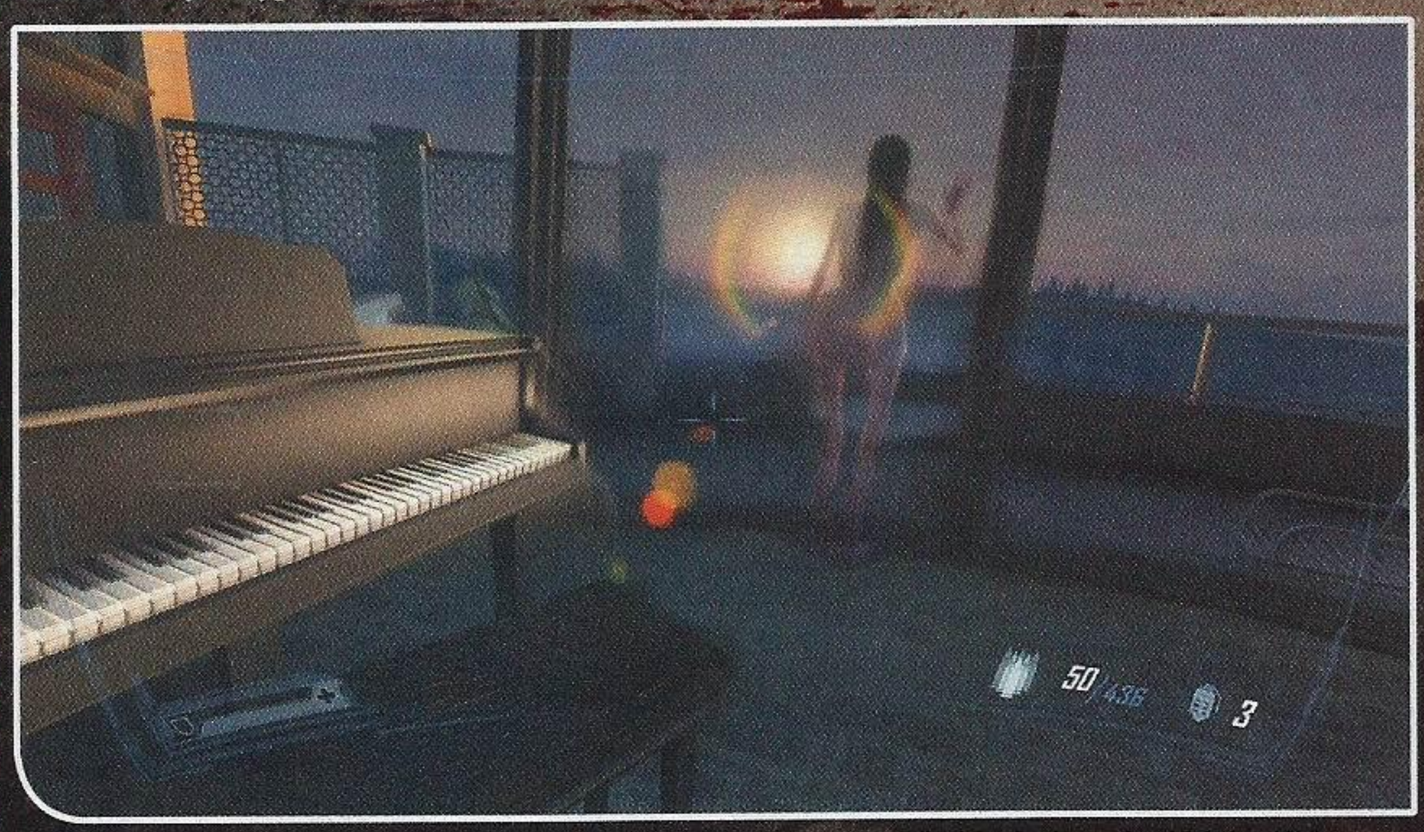
Alma błędnie uznawana jest za matą, demoniczną dziewczynkę. To tylko jedna z jej form, w tej postaci ukazywała się bohaterowi pierwszej części (Point Man). F.E.A.R. ukazał się w czasie, gdy popularne były japońskie horrory, a właśnie z nimi najczęściej kojarzymy wizerunek małej dziewczynki z długimi, czarnymi włosami zasłaniającymi twarz. Alma w rzeczywistości jest dojrzałą kobietą i matką dwójki dorosłych mężczyzn. Obu można było poznać w pierwszej części, do czego naturalnie zachęcam. Dzieci odebrano jej tuż po porodzie, co jest jednym z głównych powodów, dla których Alma mści się na ludziach w jakikolwiek sposób związanych z korporacją Armacham. W Project Origin potworzyca wygląda tak, jak opisałem na początku recenzji – chuda, wysoka, zupełnie naga. Czego chce od bohatera? Przekonajcie się sami.

życia. Nie rzucać się z pieśnią na ustach na grupkę przeciwników, bo skończy się to szybkim zejściem. Nauczyć się dysponować mocą zwalniania czasu. Nie jest nieskończona, a tylko dzięki niej da się wyjść cało z większości starć.

→| KREW NA PADZIE

Pamiętam, że gdy grałem w pierwszego F.E.A.R.a, denerwowała mnie konieczność polegania na bullet-time. Tym razem odpalałem go trochę rzadziej, najczęściej na moment, żeby pomóc sobie w wycelowaniu przeciwnikowi w głowę. Zaryzykuję stwierdzenie, że autorzy zmienili trochę tempo walk, może odrobinę ogłupili sterowane przez konsolę postacie, dali więcej okazji do uleczenia się (jest sporo apteczek i pancerzy) i postawili na szybką akcję. Zresztą, teraz nawet nie widać aż tak bardzo kul przecinających powietrze, co odebrałem jako sygnał o zmniejszeniu znaczenia opcji zwalniania czasu. Ale może tak mi się tylko wydaje i chodzi o to, że mam większego skilla niż w czasie, gdy grałem w pierwszą część.

Na szczęście częste wymiany ognia nie rozmywają mrocznej atmosfery gry. Niby łatwo się rozluźnić i zapomnieć o tym, że gdzieś tam czai się ZŁO, ale gdy tylko ucichnie huk wystrzałów, człowiek znów zaczyna nerwowo się rozglądać. Monolith do mistrzostwa opanowali sztukę budowania napięcia. W innej grze zachwycałbym się hustającymi się lampkami myśląc o nich, jak o pokazie mocy silnika napędzającego dany tytuł. Tutaj na ich widok odechciewa mi się stawiać kolejny krok. Project Origin to jeden z tych tytułów, o których wiecie, że nie chcecie w nie grać przy zgaszonym świetle, ze słuchawkami na uszach. Nie ma to, jak usłyszeć dobiegające z daleka kroki w chwilę po tym, jak znienacka przed oczami zmaterializował się przeciwnik i z nerwów wystrzeliliście w niego pół



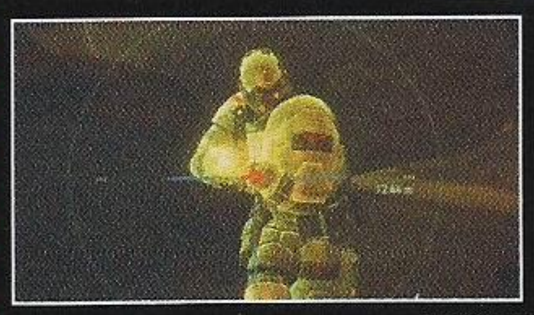
ZŁOOOO Czy Alma naprawdę tak wygląda? A może to tylko kolejne jej wcielenie? Będzie okazja przyjrzeć jej się z bliska w krótkich QTE, gdy rzuci się bohaterowi do szyi. Nie ma najpiękniejszej buźki.

KTO PODSKOCZY BECKETTOWI
czyli krótki przegląd mięsa armatniego

Namnożyło się przeciwników w Project Origin. Nikt nie powinien narzekać na nudę. Wszystkich można zatłuc bez większego wysiłku, ale przed rozpoczęciem zabawy lepiej zapoznać się z krótkim opisem wrogów, by nie być zaskoczonym. Pamiętajcie, że można mieć przy sobie cztery bronie. Niech dwiema z nich zawsze będą karabin i shotgun. Bez nich nie ma gry.

Remnantów powołała do życia Alma. Te szybko biegające grubasy rzadko zadają ciosy. Wolą uciec jak najdalej od bohatera, a w walce posłużyć się ciałami zabitych, które „ożywiają". Jeden strzał kładzie „zmartwychwstańców" na glebę, ale żeby ubić samego Remnanta potrzeba sporo amunicji. Drań jest wyjątkowo odporny.

Mech, a dokładniej EPA, wyposażony jest w dwa gatlingi oraz wyrzutnię rakiet, z której wyjątkowo rzadko korzysta. Drań zasłania się polem energetycznym i jest wrażliwy tylko na atak z bliska. Należy potraktować go odpowiednim granatem (shock), który na moment porazi go prądem i sprawi, że zmieni się w bezbronną kupę złomu.



Replica może są bezmózgimi klonami, ale walczyć potrafią i są znacznie bardziej niebezpieczni niż ochroniarze Armachamu, którzy są tutaj tylko po to, by widowiskowo ginąć. Żołnierze Replica są opancerzeni, najlepiej celować w głowę. Są też silniejsze okazy. Jeden strzela z kołkownicy, drugi smaży tylko laserem. Obaj cholernie wytrzymali.

Na te szybkie, wspinające się po ścianach, skaczące na duże odległości i odporne stwory najlepiej sprawdza się shotgun. Wystarczy poczekać aż podejdą, spowolnić czas i jednym strzałem oddzielić je od oryginału. Uwaga, by nie dać zajść się od tyłu. Czasem rzucają się do gardła, wtedy odpala się krótkie QTE.

HUŚTAWKA Czy to drzewo ma coś wspólnego z dzieciństwem Almy? Dziewczyna nie bez powodu pokazuje je bohaterowi. Coś knuje…

JUCHA BRYZGA Na prawo i lewo, czyli wszystko jest w porządku. W końcu to horror, a nie dobranocka dla najmłodszych. Szkoda, że tak mało tu zjaw kręcących się bez celu. Alma też mogłaby częściej się pojawiać.

magazynka. Albo wpaść na grupkę wrogów i w stresie rzucić się do najbliższej osłony, tylko po to, by zobaczyć, jak w ułamku sekundy kilku nieszczęśników przejeżdża rozpędzone metro.

Drugi F.E.A.R. nie jest może tak przerażający, jak pierwsza część, ale nie pozwala zapomnieć, że jest horrorem i będzie trzymać gracza w napięciu od początku do końca. Nie bez powodu Beckett co chwila wpada na walające się po podłodze rozczłonkowane ciała, a po strzale z karabinu snajperskiego głowa ofiary efektownie wybucha. Zwolnijcie czas, podbiegnijcie blisko przeciwnika i wypalcie do niego z shotguna, a nieszczęśnik rozpadnie się na tysiące kawałeczków. Tego typu atrakcje doskonale komponują się z klimatem gry.

→I SOLIDNA ROBOTA

Patrząc na dokonania Monolith nie mogę oprzeć się wrażeniu, że jest to ekipa składająca się z rzemieślników. Na horrorach znają się jak nikt inny, wiedzą jak zaprojektować FPSa, żeby był przerażający, ale jakoś nie potrafią wykrzesać mocy z silnika napędzającego ich gry. Może chodzi o to, żeby straszyć surową oprawą, ale dzisiaj na pierwszego F.E.A.R.a ciężko się patrzy. Project Origin wygląda znacznie lepiej, jednak niczym nie zaskakuje pod względem grafiki. Urzekło mnie przywiązanie do detali, solidne tekstury i umiejętne wykorzystanie światła do budowania klimatu. Mimo to chciałbym zobaczyć tę grę na silniku Killzone 2. Może wtedy zrozumiałbym, że większa liczba bajeranckich efektów faktycznie szkodzi atmosferze grozy... W co absolutnie nie wierzę (zwłaszcza po zagraniu w Dead Space i BioShocka). Drugi F.E.A.R. nie ma czego się wstydzić, ale miss piękności nie zostanie. Ma za to duże szanse na zdobycie nagrody za najlepszą muzykę w grach 2009 roku. Dawno nie miałem tak wielkiej ochoty na kupno soundtracku. Jest wszystko, co powinno znaleźć się w takiej grze: spokojne, złowrogie melodie szczególnie przerażająco brzmiące w pustych, ciemnych korytarzach; ostre gitarowe riffy; coś, co brzmi jak dźwięk pracy maszyn w fabryce i nieodparcie kojarzy się z Silent Hillem; a nawet jakieś latynoskie rytmy. Jeśli mówiąc o pierwszej części często używałem słowa „monotonia", tak w odniesieniu do Project Origin będę posługiwał się słowem „różnorodność" i dotyczy to również muzyki.

Na wysokim poziomie stoją głosy postaci, a dźwięki zaliczyłbym do czołówki tabeli ekstraklasy. Do gustu przypadł mi efekt, gdy odpalałem bullet-time i podbiegałem do przeciwników, a oni w zwolnionym tempie krzyczeli do siebie „he's too fast" („jest zbyt szybki"). Wszelkie trzaski, szepty, wrzaski i odgłosy wystrzałów brzmią tak, jak powinny, ale niczego innego nie spodziewałem się po ekipie rzemieślników dbających o wysoką jakość produktu.

MONOLITH ZROBILI TO, CO DO NICH NALEŻAŁO – POPRAWILI NAJWIĘKSZE BŁĘDY PIERWSZEJ CZĘŚCI F.E.A.R.

→I POWRÓT W DOBRYM STYLU

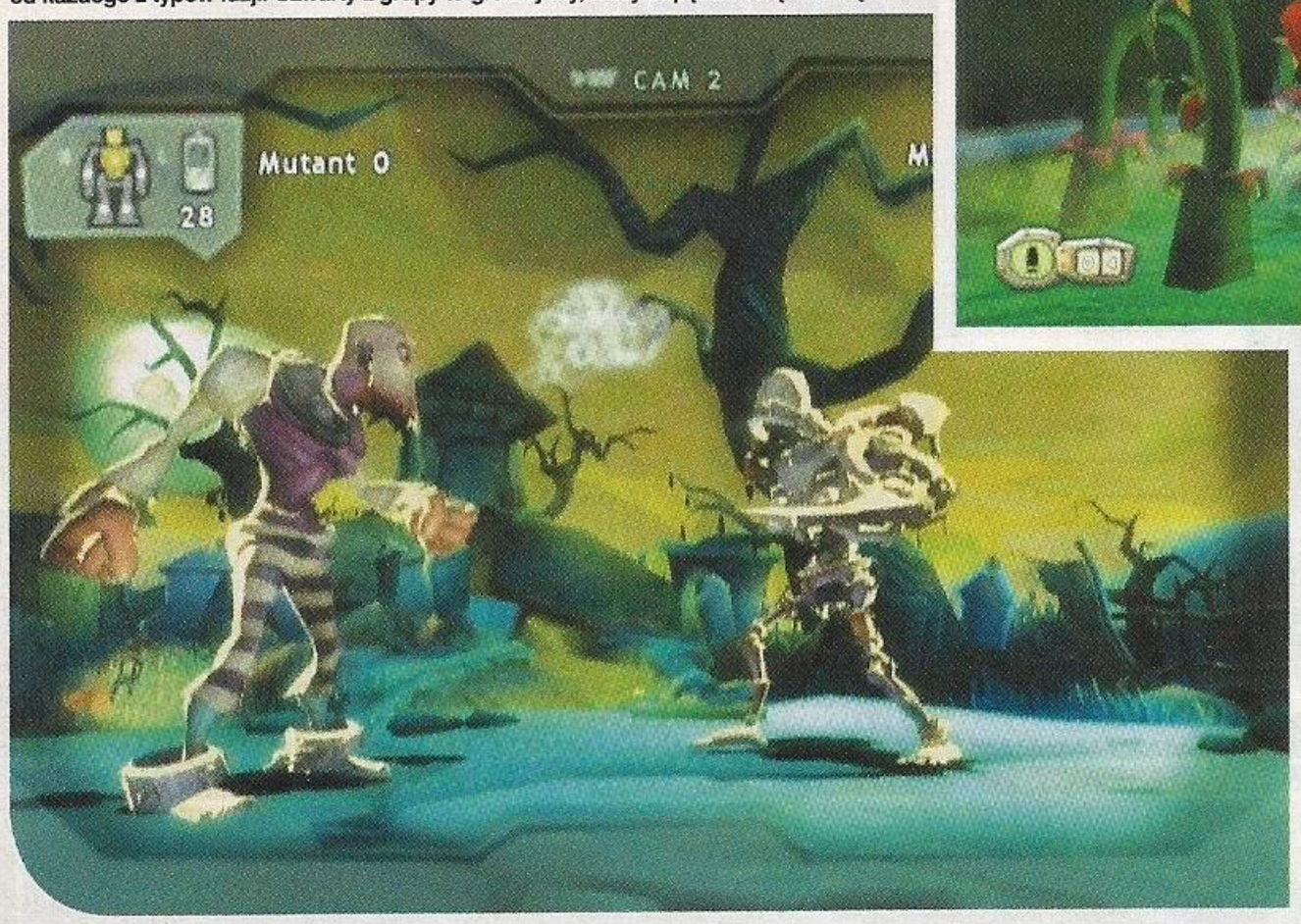
Monolith zrobili to, co do nich należało – poprawili największe błędy pierwszej części. Już nikt nie powie, że F.E.A.R. jest nudny i przez kilka godzin chodzi się po takich samych pomieszczeniach, choć potrafię wyobrazić sobie kogoś marudzącego na konieczność częstego biegania po ciasnych korytarzach. Moim zdaniem nie mogło być inaczej, w końcu chodziło o to, by gracz poczuł, że się dusi i ma ochotę wyjść na otwarty teren, uciec od tego szaleństwa. Zmienione zostało również sterowanie, na które bardzo narzekałem przy okazji recenzji pierwszej części. Dostosowano je do dzisiejszych standardów i nie zdarzało mi się przez pomyłkę rzucić granatem, czy odpalić bullet-time. Cieszę się, że pożegnano strzelanie z dwóch broni jednocześnie. Było kompletnie niepotrzebne i sprawiało problemy (obie bronie przypisano pod jeden spust, rzut granatem był pod drugim). Nie będę tęsknić.

Project Origin spodoba się nie tylko osobom lubiącym się bać – możecie umówić się z Almą nawet jeśli nie przepadacie za horrorami. Nie jest aż tak strasznie, choć można podskoczyć z nerwów, gdy dziewczyna złapie bohatera za rękę i zacznie się z nim siłować. Monolith dostarczyli solidny, dopracowany tytuł i chwała im za to. Tylko trzeba dać mu szansę. Ja tak zrobiłem i łyknąłem całość na raz, przez około dziesięć godzin praktycznie nie odchodząc od konsoli. Rzadko której grze udaje się ta sztuka. Nie rozczarowałem się kolejnym spotkaniem z Almą i z niepokojem wyczekuję kolejnego. ■■

OCENA **8.0**/10

+ „RÓŻNORODNOŚĆ", MUZYKA, FABUŁA, ATMOSFERA
− MNIEJ STRASZNA, WŁAŚCIWIE NIC NOWEGO

BYŁEM NA RANDCE Z ALMĄ. PRZEŻYŁEM



NAUCZYCIELE Jako obiecujący terminator (czyli uczeń na terminie), w arkana składania potworów gracz wprowadzany jest przez trio uszczypliwych mentorów. Po jednym od każdego z typów fuzji. Czwarty z grupy to główny zły, który napędza całą historię.

MONSTER LAB

DLA FANÓW DOKTORA FRANKENSTEINA

txt: KAXI

PLAYSTATION 2 | Wii

- Wydawca: Eidos
- Producent: Backbone
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Przy całym moim negatywnym nastawieniu do Wii, ta gierka naprawdę zarządziła, więc po prostu musicie się nią zainteresować. Projekty postaci i poziomów prezentują się rewelacyjnie, a humor dosłownie wycieka z konsoli. Spore możliwości tworzenia potworów i całkiem sensowny system walki to kolejne plusy. Dla mnie najważniejsze jest to, że świetnie wykorzystano możliwości pilota, a mini-gierki dają radę. 8/10

Na Wii i PS2 z pewnością nie brak gier dla młodszej publiki, ale rzadko kiedy prezentują one wysoki poziom. Oczywiście dzieciaki da się oszukać, ale wraz z lecącymi latkami klient staje się coraz bardziej wymagający. Taki czternastolatek dobrze już wie, czego chce i jeżeli akurat nie eksterminuje całego miasta w GTA, właśnie taki Monster Lab może przykuć jego uwagę. Ale nawet starsi gracze mogą znaleźć tutaj coś dla siebie, szczególnie jeśli szukają niegłupiej, choć też raczej niewymagającej rozrywki.

→I PRÓBY I BŁĘDY

W najprostszych słowach, Monster Lab to gra o eksperymentowaniu. Gracz podczas prostej eksploracji zbiera próbki, następnie tworzy z nich części, z których składa do kupy tytułowego potwora. Ożywia go – niczym doktor Frankenstein – impulsem elektrycznym. Cel? Naturalnie walka z innymi, podobnymi tworami, by posunąć prościutką, ale zabawną historyjkę naprzód.

Potwory z definicji składają się z pięciu części, to jest głowy, tułowia, dwóch ramion oraz nóg. Wbrew pozorom ma to spore znaczenie, ponieważ każdy organ produkowany jest osobno i tylko od wyobraźni gracza zależy, jak je ze sobą połączy. Co więcej, opisane są statystykami, które w sumie składają się na moc kreatury, a także oferują dwa ataki, dostępne później w trakcie walki. Żeby było ciekawej, komponenty podzielono na trzy kategorie, to jest mechaniczne, biologiczne oraz alchemiczne. Podobnie jak w „papier, nożyce, kamień", jeden typ jest bardzo efektywny przeciw drugiemu, ale zbiera srogie baty od trzeciego. Prosta zasada, ale w połączeniu z innych rozwiązaniami składa się na przyjemny system walki.

Wracając zaś do produkcji potwora, polega ona przede wszystkim na wybraniu składników. Sęk w tym, że gracz nie zbiera żadnych receptur, toteż musi eksperymentować. Dla mnie był to spory plus, ponieważ denerwują mnie powoli gry, w których gracz teoretycznie dostaje wolną rękę, ale tak naprawdę najbardziej opłaca się podążać szlakiem wskazanym przez konsolę. W Monster Lab taka sytuacja nie ma miejsca, a dobrze dobrane składniki owocują bonusowymi właściwościami kończyn. Jest jeszcze drugi element składania potwora, mianowicie mini-gry. Każdorazowo przy akcie stworzenia gracz musi się z takową zmierzyć, a od wyniku zależy efekt końcowy.

→I ZA DUŻO TO NIEZDROWO

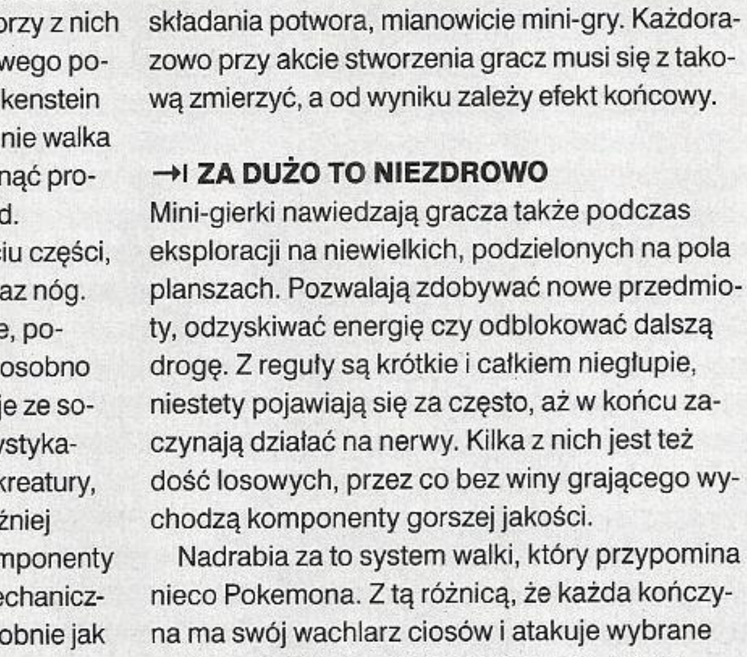
Mini-gierki nawiedzają gracza także podczas eksploracji na niewielkich, podzielonych na pola planszach. Pozwalają zdobywać nowe przedmioty, odzyskiwać energię czy odblokować dalszą drogę. Z reguły są krótkie i całkiem niegłupie, niestety pojawiają się za często, aż w końcu zaczynają działać na nerwy. Kilka z nich jest też dość losowych, przez co bez winy grającego wychodzą komponenty gorszej jakości.

Nadrabia za to system walki, który przypomina nieco Pokemona. Z tą różnicą, że każda kończyna ma swój wachlarz ciosów i atakuje wybrane partie przeciwnika. Walka kończy się, gdy jeden z walczących zostanie rozłożony na części pierwsze. Klucz do sukcesu to mądrze „zbudowany" potwór (najlepiej zawierający elementy mechaniczne, biologiczne i alchemiczne) oraz przemyślane zarządzanie baterią. Ta wyczerpuje się wraz z atakami, a jej podładowywanie czyni z potwora łatwy cel. Starcia są raczej proste, ale nie trwają na szczęście zbyt długo, przez co nie mają czasu się znudzić. Przy okazji są także miłe dla oka, raz – z powodu wykręconych „składaków", a dwa – dzięki naprawdę przyjemnym efektom świetlnym. Trudno uznać Monster Lab za techniczne arcydzieło, ale widać, że programiści znają się na rzeczy. Dobre wrażenie wzmacniają lektorzy, którzy idealnie komponują się z kreskówkowo-groteskowym klimatem. Tym lepiej, że podłożyli głosy pod wszystkie dialogi w grze.

→I GDZIE SZUKAĆ?

Wychodzi na to, że Monster Lab to naprawdę porządna produkcja, choć nic tego nie zapowiadało. I nie chodzi o jakiś przebłysk geniuszu. To po prostu gra przemyślana od początku do końca, a do tego niezgorzej wykonana. Choć w teorii przeznaczona jest dla młodszych, sam się przy niej dobrze bawiłem. Wystarczy Wam na kilka długich wieczorów, zwłaszcza że najlepiej smakuje w góra dwugodzinnych sesjach. Jeśli szukacie relaksującej rozrywki na ferie, Monster Lab jest dobrym wyborem. O ile zdołacie gdzieś ją znaleźć. ■■

OSIĄGI Do gry załączono system przypominający achievementy z Xboxa. Zwycięskie walki, wypełnione questy i udane eksperymenty pozwalają zdobyć jedną z ponad setki odznak.



OCENA 7.1/10

+ MILIONY KOMBINACJI, DOPRACOWANA POD KAŻDYM WZGLĘDEM
– DOŚĆ PROSTA, POTRAFI ZNUŻYĆ

NIE TYLKO DLA MŁODZIEŻY

W parze

Główny tryb przygodowy zapewni Wam zajęcie na kilkanaście godzin, co w dzisiejszych czasach stanowi wynik znacznie powyżej przeciętnej. Jednak nawet po pokonaniu ostatniego z bossów, możecie swobodnie kontynuować zabawę, polując na najrzadsze składniki i sprawdzając wszystkie z milionów możliwości skonstruowania monstrum. Gdy już będziecie dumni ze swego dzieła, nic nie stoi na przeszkodzie, by udowodnić poprzez sieć kto tu rządzi. Chociaż tak właściwie jest jeden szkopuł. Otóż Monster Lab nie pozwala na grę z nieznajomymi pod żadną postacią, więc konieczni są znajomi, z którymi wymieniliście się kodami. W Polsce? Zjawisko spotykane równie często, co Yeti. A biorąc pod uwagę niszowość Monster Lab, czysto teoretyczne.

ANIMAL CROSSING
LET'S GO TO THE CITY

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Gra nie wygląda szokująco, nie ma w niej patentów, których „nie dałoby się zrealizować na innej konsoli", niczym nie zaskakuje, więc lepiej zainwestować w poprzednią część na DSa. Grafika bardzo się nie zmieni, a sterowanie stylusem bardziej pasuje do tej gry niż machanie wiilotem. Powinniście pomyśleć o wersji na DSa, bo gry z serii Animal Crossing są jak Nintendogsy – idealnie sprawdzają się w małych dawkach. Wystarczy godzina dziennie i można spokojnie zająć się innymi sprawami. Idealna zabawka na męczącą podróż z pracy/szkoły/ trwającego dwie godziny pokazu gry w Londynie... W wersji na handhleda Animal Crossing wygląda nienajgorzej, ale już na ekranie telewizora wyraźnie widać, że grafika mocno się zestarzała. Aha, mam takie dziwne wrażenie, że jeśli gra się nie sprzeda, Ninty powie, że hardcore'owcy nie kupują gier skierowanych do nich, więc po co je produkować, a jeśli na siebie zarobi, uwierzą, że można wciskać ludziom przestarzały produkt po taniości. Bue. 5/10

CZY LECI Z NAMI PILOT? Jak na flagowy tytuł firmy, AC robi stosunkowo niewielki użytek z wiimota. Wprawdzie można nim kierować postacią, na podobnej zasadzie, co w Zeldzie na DS, ale to praktycznie wszystko. Zwolennicy machania kontrolerami nie będą zadowoleni.

SĄ RZECZY, KTÓRYCH NIE DA SIĘ WYBACZYĆ

Kontynuacja Animal Crossing była jedną z pierwszych gier zapowiedzianych na Wii, a właściwie jeszcze wtedy Revolution. Sugerowałoby to, że twórcy mają konkretny pomysł na popchnięcie serii naprzód i wykorzystanie unikalnych możliwości konsoli. Niestety, nic bardziej mylnego. Animal Crossing: Let's Go to the City to w rzeczywistości dwie poprzednie części połączone w jedno z dodatkiem kilku pozornych nowinek oraz czatu głosowego. Ciężko to nawet nazwać dodatkiem, ponieważ nowych przedmiotów także nie ma tu zatrzęsienia. Oczywiście jeśli AC widzicie na oczy po raz pierwszy, to problem nie istnieje. W innym przypadku poczujecie się oszukani, ponieważ już przynajmniej raz za ten produkt płaciliście. Takie zagrywki ze strony wydawcy są zwyczajnie nie fair.

SMUTNY WIDOK Minęło sześć lat odkąd pierwsze AC trafiło do sklepów, a gra wciąż wygląda tak samo. Trudno w to uwierzyć, ale nie da się swobodnie sterować kamerą, a część przedmiotów nawet nie jest obiektami 3D. Nintendo, pobudka, mamy XXI wiek!

→I ŻYCIE JEST NOWELĄ

Najprościej Animal Crossing można określić jako zabawę w życie. Jeśli jednak właśnie stanęły Wam przed oczami Simsy, to śpieszę donieść, że obie gry różnią się od siebie dość znacznie. Nintendo skupiło się raczej na tej przyjemniejszej stronie egzystencji, pomijając fizjologiczne obowiązki na przykład. Gracz wprowadza się do małego, losowo wygenerowanego miasteczka i po krótkim samouczku właściwie dostaje wolną rękę. Jedynym obowiązkiem jest spłacenie długu zaciągniętego na kupno domku, ale jako, że brak jakiegokolwiek terminu, można sobie tym nie zaprzątać głowy. Nie zostaje więc nic więcej, jak rozkoszować się drobnymi przyjemnościami życia blisko natury. Wśród dostępnych zajęć znajdziecie łapanie motyli, łowienie ryb czy prowadzenie wykopalisk. Ważne są także relacje ze współmieszkańcami i wypełnianie im drobnych przysług, za które mogą się odwdzięczyć prezentami. W ruch idzie także kreatywność gracza, który ma szansę wyrazić siebie poprzez umeblowanie domu czy też zaprojektowanie oryginalnych wzorów koszulek. Da się oczywiście zakupić gotowe, jeśli przypadkiem pływacie akurat w miejscowej walucie.

→I NA CZAS

Charakterystyczną cechą serii jest pełna integracja z zegarem konsoli. Oznacza to, że pora roku, dzień, a nawet godzina są dokładnie takie, jak w rzeczywistości. I ma to niebagatelny wpływ na rozgrywkę, choćby z uwagi na fakt, że pora dnia (oraz pogoda) określa gatunki ryb zapełniających rzekę. Ważniejsze jest jednak to, że specyficzne wydarzenia w świecie gry mają miejsce w dokładnie określonym momencie. Dlatego warto śledzić tablicę ogłoszeń, by nie przegapić turnieju wędkarskiego czy wyprzedaży w sklepie. W związku z tym, w AC teoretycznie można bawić się okrągły rok i wraz z grą świętować Haloween, Walentynki czy Nowy Rok. Z drugiej strony współczuję ludziom, którzy o północy zamiast bawić się z przyjaciółmi, włączą grę, by obejrzeć trójkolorowe fajerwerki. Mimo to, rozwiązanie uważam za ciekawe, choć z pewnością dziś już nikogo nie zadziwi. Ma jednak ono też swoje ciemniejsze strony. Po pierwsze, gra wymaga systematyczności, więc jeśli chcecie wycisnąć z niej wszystko, musicie sobie zarezerwować czas o różnych porach doby. Nie spędzicie też z nią wieczoru, ponieważ po jakiejś godzinie nie ma już absolutnie nic do roboty. Trzeba wyłączyć i wrócić następnego dnia. Po drugie, sklepy są otwarte w określonych godzinach, co sprawiło mi pewne trudności przy testowaniu gry. Zanim wróciłem z uczelni i usiadłem przed konsolą, większość atrakcji była już niedostępna. Z tego, co się orientuję, gry video to sposób spędzania wolnego czasu, a tutaj musicie dostosować swój plan dnia do gry.

→I DLA NOWYCH

Nowością miało być tytułowe miasto, do którego gracz może w każdym momencie się wybrać. Znajdzie tam fryzjera, odwiedzi wróżkę czy dom aukcyjny. Problem w tym, że większość tych opcji była już obecna w poprzednich wersjach, z tym że w formie postaci odwiedzających miasteczko gracza. Dlatego też nie polecam tej gry nikomu, kto spędził już wcześniej z serią przynajmniej kilka godzin. Dla nich też jest ocena poniżej. Osoby świeże w temacie mogą zaś z czystym sumieniem odwiedzić miasto. ■■

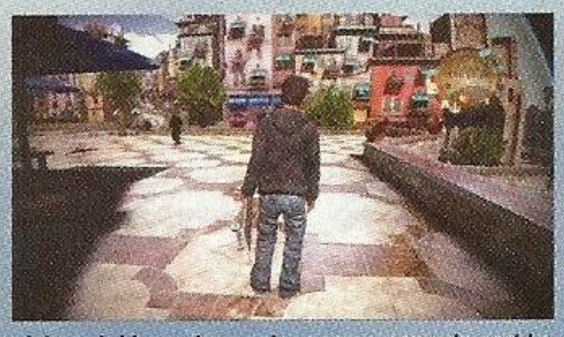
OCENA 5.5/10

+ CZAT GŁOSOWY
- NIEMAL NIC NOWEGO

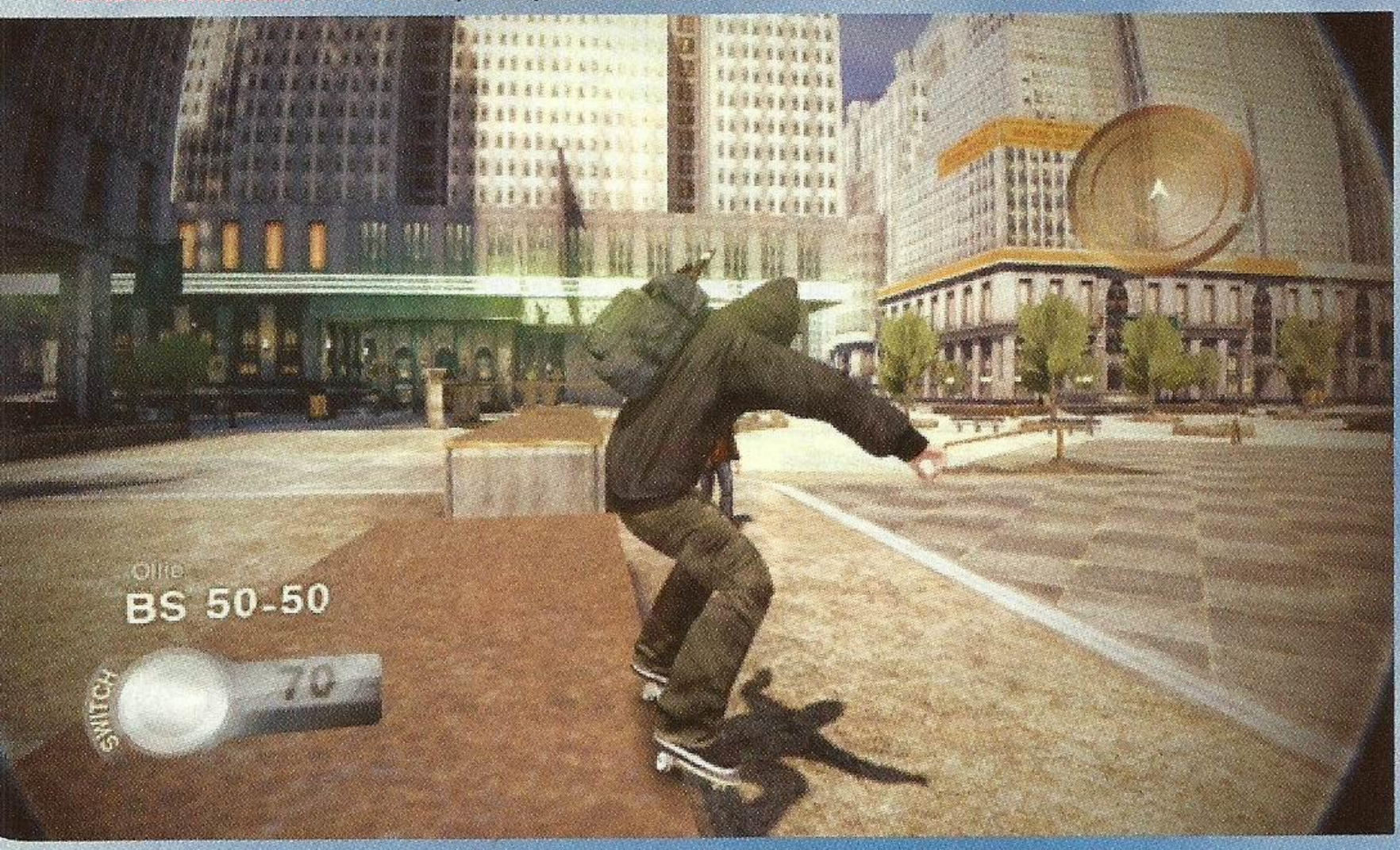
JUŻ RAZ ZA TĘ GRĘ PŁACILIŚCIE

W sieci siła

Dzięki Wi-Fi Connections możecie odwiedzić miasta swoich znajomych łatwiej niż kiedykolwiek wcześniej. Nie brakuje również opcji wysyłania sobie prezentów, zdjęć czy po prostu wiadomości (nie tylko na Wii, ale też na peceta). Oczywiście konieczne są znienawidzone Friend Codes, no ale trudno oczekiwać, by Nintendo omijało własny pomysł. Animal Crossing możecie kupić w zestawie z mikrofonem, który umożliwia rozmowy głosowe, tak w samej grze, jak i poprzez specjalny kanał w menu konsoli. To nowość, jeśli chodzi o konsole Nintendo. Jednak jeśli żal Wam pieniędzy na ten kawałek elektroniki, możecie spokojnie skorzystać z przygotowanych przez autorów gotowych fraz lub wklepywać własne na wirtualnej klawiaturze.



NA WŁASNYCH NOGACH Łażenie bez deski jest w większości bezcelowe, ale czasem pozwala szybko pokonać schody.



SKATE 2

NAJLEPSZY SYMULATOR? OWSZEM. NAJLEPSZA GRA? JUŻ NIEKONIECZNIE

txt: zooltar

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Black Box
- Liczba graczy: 1-4 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Już sam fakt, że grałem w Skate 2 świadczy o klasie tej gry. Poważnie, nigdy nie lubiłem skejtówek i innych snowboardów, a tu proszę, taka niespodzianka. Duża w tym zasługa trybu online, współpraca z innymi graczami, to jest to, chociaż nie wszyscy byli zadowoleni z faktu, że mają w ekipie takiego słabeusza, jak ja. Cóż, nie mój problem. Sterowanie jest intuicyjne, da się je łatwo opanować, więc każdy ma szansę dobrze się bawić. Nie rozumiem tylko, po co wprowadzono opcję złażenia z deski i możliwość przenoszenia oraz ustawiania przedmiotów. Ktoś miał jakąś wizję, ale chyba sam nie do końca wiedział oco chce osiągnąć. 8/10

Poprzedni Skate na zawsze pozostanie w mojej pamięci zabójcą Tony'ego Hawka. W końcu komuś udało się pokazać serii Pro Skater, że fajna zabawa nie musi polegać na wrzucaniu coraz to kolejnych idiotycznych konkurencji, w stylu jeżdżenia na kosiarce do trawy. Że skate'owanie może być tym, czym być powinno – niesamowicie skillową zabawą, w której mistrzostwo osiąga się nie poprzed odblokowywanie nowych super sztuczek, które dają dodatkowe punkciki do licznika combo, ale przez spędzanie długich godzin próbując mistrzowsko opanować system flick-it.

→I POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI

Genialność Skate zasadzała się właśnie na całkowicie nowym podejściu do sposobu sterowania. Zamiast wciskania przycisków, wprowadzono machanie prawym analogiem. Różne machnięcia to różne tricki. Przycisków używało się właściwie tylko i wyłącznie do odpychania się. Oprócz zasadniczej zmiany w podejściu do sterowania, autorzy zdecydowali się także na realistyczny model jazdy. Cała reszta, czyli fajna grafika, wielkie miasto, proskaterzy swoją obecnością potwierdzający jakość, nie miało tak naprawdę znaczenia. Black Box kupił nas świeżym podejściem do tematu i tym, że w końcu można było poczuć namiastkę prawdziwego skejtowania w grze.

Problem w tym, że pomijając rewelacyjny model jazdy, w Skate tak naprawdę wiele do roboty nie było. I autorzy musieli naprawdę stanąć na głowie, żeby w części drugiej znalazło się coś, co przykułoby gracza do ekranu. Niestety, wszystko wskazuje na to, że poszukiwania, mimo najlepszych chęci, zakończyły się niepowodzeniem. Skate 2 jest genialnym symulatorem deski, ale niestety to by było na tyle.

Teraz wszystko zależy od tego jakie kto ma podejście. Jeśli oczekujecie od sequela po prostu więcej tego samego, czyli większego miasta i nowych tricków, dokładnie to dostaniecie. Jeśli szukacie gry video, od której wymagacie czegoś więcej, niż tylko wypasionego modelu jazdy, możecie się srogo zawieść.

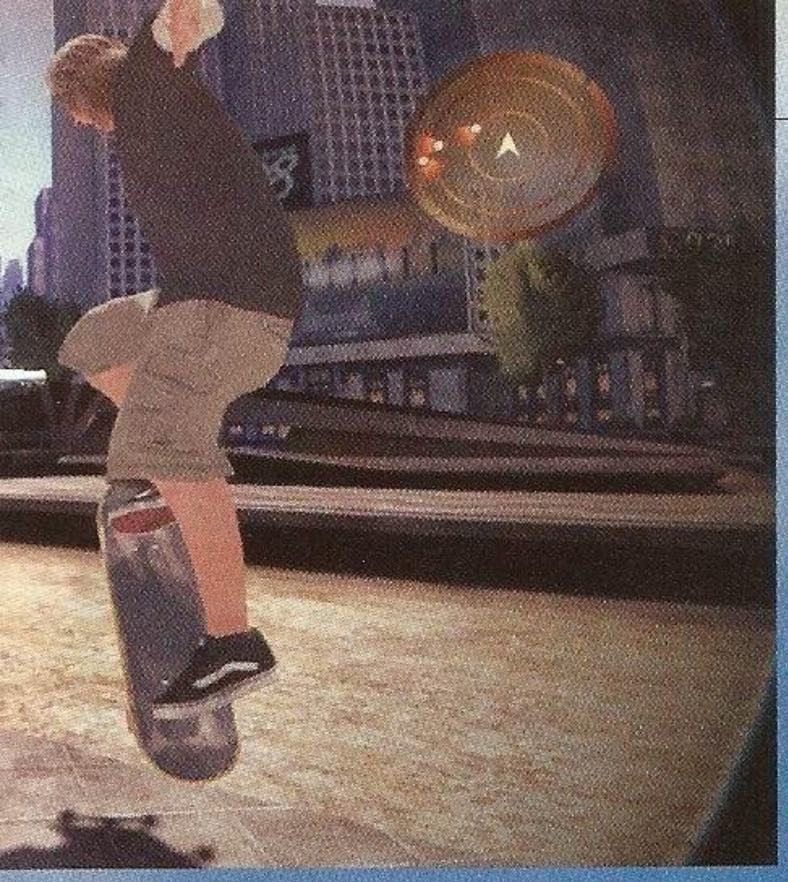
Skate 2 zaczyna się od wyjścia głównego bohatera z więzienia. Chłopak (albo dziewczyna – można tym razem wybrać płeć) wraca do San Vanelony, z tą różnicą, że teraz miasto ma jeszcze przedrostek New. Jak wiadomo, to unikalne połączenie Barcelony, San Francisco i Vancouver zostało zniszczone w trakcie Skate It na Wii. Teraz całość została odbudowana, ale stało się to przy współpracy z okropnie złą korporacją Mongo-Corp. Mongo z bliżej niewyjaśnionych przyczyn bardzo nienawidzi skaterów i robi wszystko, by utrudnić im życie. Nie dość, że po ulicach New San Van szwendają się bezwzględni ochroniarze, to jeszcze większość fajnych miejscówek została zablokowana za pomocą specjalnych metalowych klamer. Aby się ich pozbyć należy wyrobić sobie nowe kontakty w mieście. By to zrobic, trzeba się podejmować różnorakich misji. A to wziąć udział w jakiejś imprezie, a to zmierzyć się ze znanym skaterem, a to trzasnąć odpowiedni trick w odpowiednim miejscu...

Jeśli przypomina Wam to pierwszą część, to bardzo słusznie – pod względem grywalności niewiele się zmieniło, choć niestety nie ma już teraz arcyfajnych mini-misji z kręceniem filmów, które w Skate można było odpalić w niemal dowolnym miejscu.

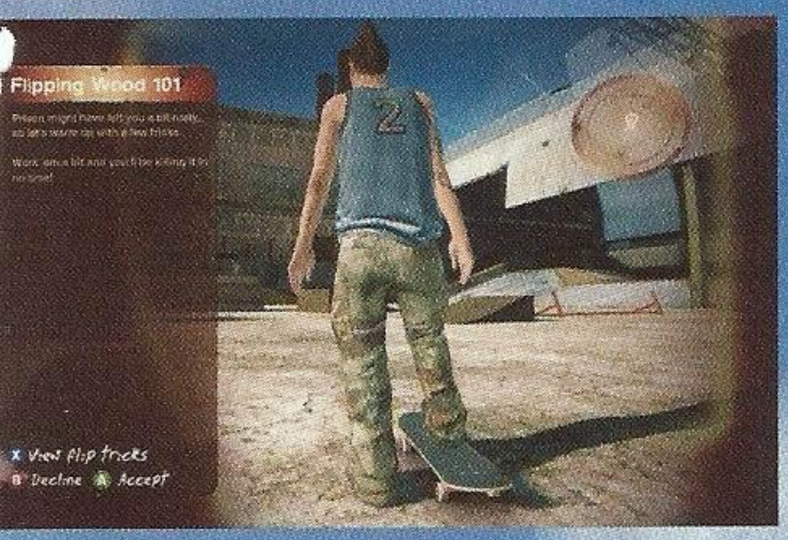
→I FINGERUJ TO!

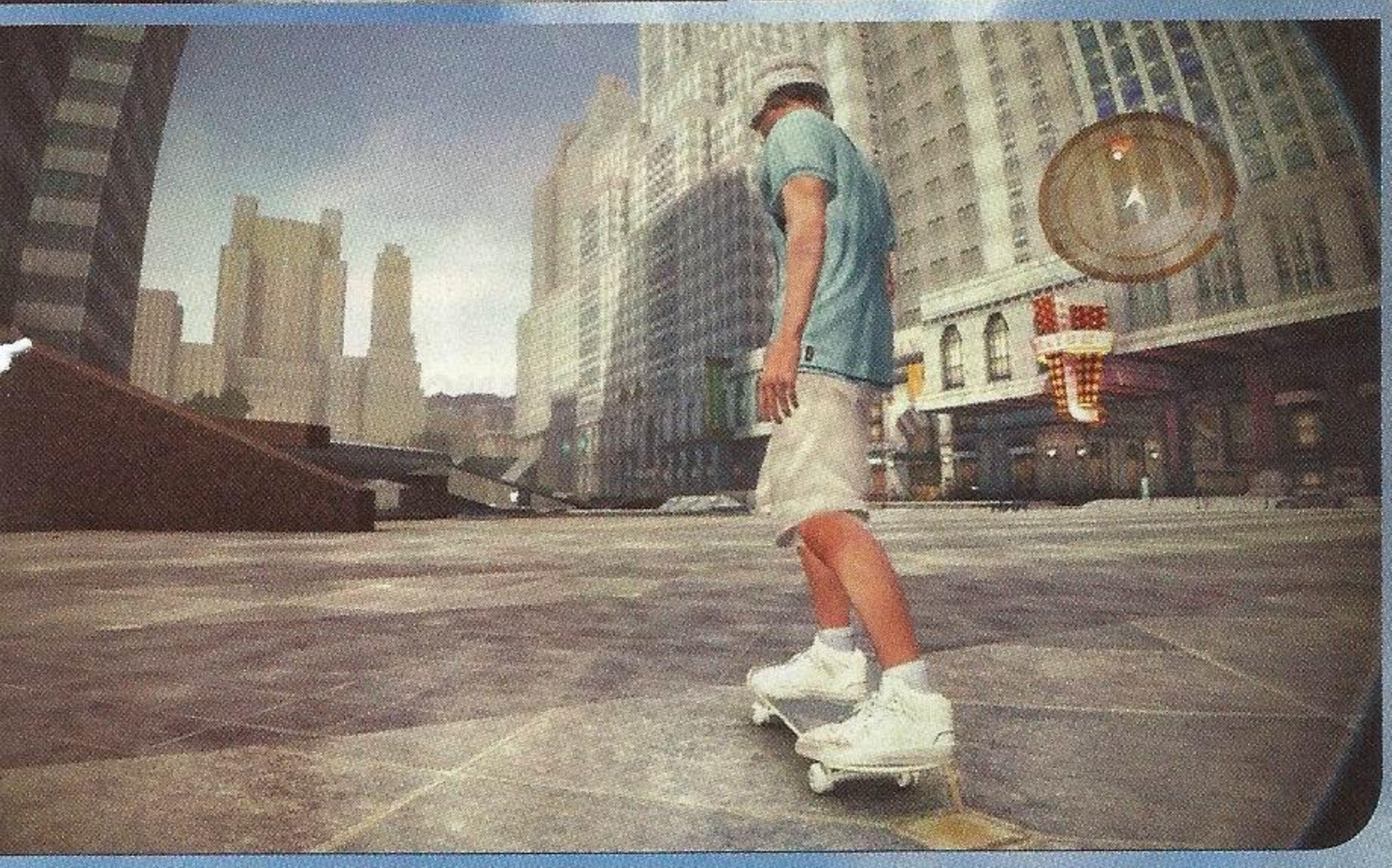
O ile w poprzedniej części mi to za bardzo nie przeszkadzało, bo zachłyśnięty rewelacyjną symulacją niczego więcej od życia nie potrzebowałem, o tyle w dwójce taka formuła już się nieco wytarła. I z gry bardzo szybko zaczęła wyzierać nuda. Po kolejnej próbie wyorania wyniku równie dobrego, jak Danny Way, zwyczajnie odpuściłem. Wolałem pomarnować sobie czas po prostu snując się po ulicach i trzaskając tricki gdzie się tylko da. W tym momencie Skate 2 nabiera dokładnie tego samego uroku, co część poprzednia – to nadal niezrównany symulator deski i bardzo fajna wirtualna wersja fingerboarda. No i trzeba dodać, że pod względem techniki jazdy autorzy zrobili naprawdę dużo dobrego.

Model jest jeszcze troszkę bardziej realistyczny (czytaj: trudniejszy do opanowania),

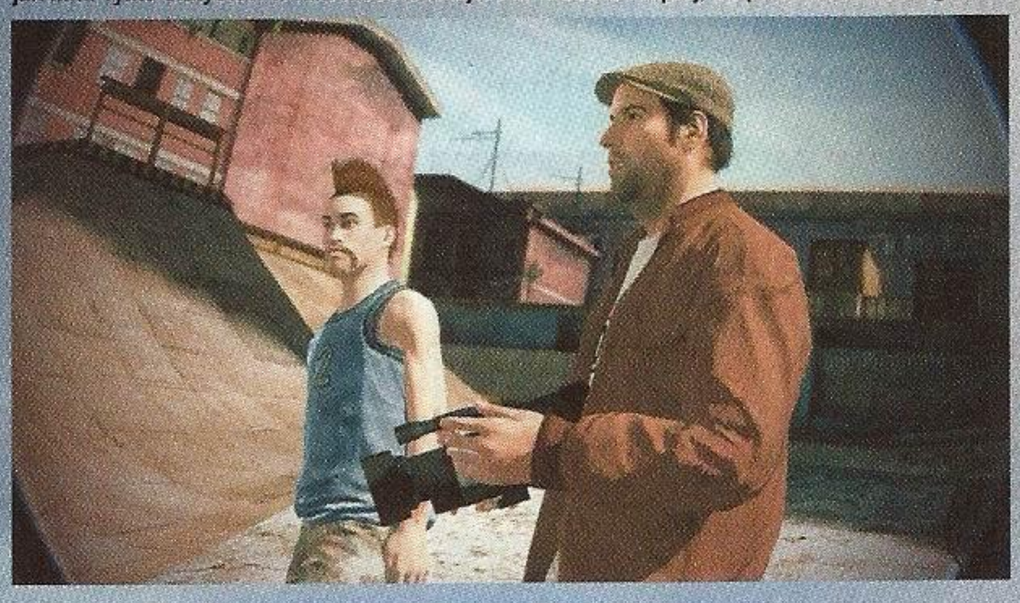


ZAGINIONE OGNIWO Mimo wielu prób mój skater cały czas uparcie wyglądał jak Neandertalczyk. Edytor twarzy jest średni.





REALISTYCZNIE Nowy, bardziej stonowany styl grafiki sprawia, że Skate 2 wygląda prawie jak film. Tylko statystów w nim nieco brakuje. Ale może to i lepiej, bo piesi to zawalidrogi.



niż w poprzedniczce. Deska reaguje na otoczenie jak trzeba i jeśli przy ollie nie dociągnie się decka na odpowiednią wysokość, to trzeba się liczyć z tym, że trucki zahaczą o przeszkodę. Należy także uważać na elementy otoczenia, bo skater przewraca się przy zetknięciu z niemal wszystkim.

W mało której grze naprzewracałem się tyle, co tu. Autorzy co prawda wrzucili nowość w postaci chodzenia na piechotę i czasem zeskoczenie z deski ratuje przed glebą, ale takie sytuacje zdarzały się rzadko. Grindowanie jest teraz jeszcze trudniejsze, bo nieodpowiednie balansowanie w trakcie ślizgu zwykle powoduje upadek. Dokładność potrzebna jest w trakcie wskakiwania na poręcze – łatwo je przestrzelić, bo gra gorzej „łapie" obiekty w trójwymiarowym świecie.

Jest więc trudniej, ale jest także znacznie bardziej satysfakcjonująco. Podstawowe tricki pozostały te same, ale pojawiło się całe mnóstwo nowych. I muszę powiedzieć, że co chwila zastanawiałem się, jakim cudem nie było ich w części poprzedniej, i jak to możliwe, że wtedy mi to nie przeszkadzało. Dopiero Skate 2 daje dystans potrzebny, by zauważyć jak ubogą w tricki grą była część pierwsza.

SKATE 2 TO NADAL NIEZRÓWNANY SYMULATOR DESKI I BARDZO FAJNA WIRTUALNA WERSJA FINGERBOARDA

Nowe sztuczki wykonuje się intuicyjnie. Do footplantów i onefooterów używa się oczywiście przycisków do odpychania. Trzeba troszkę potrenować i nauczyć się robić czyste ollie, ale potem bez problemów robi się efektowne planty w trakcie skakania przez gapa. Fingerflipy robi się przytrzymując deskę ręką (do czego służą triggery, jak w jedynce) i po prostu robiąc kolejnego flipa prawym drążkiem. Prawy bumper ma teraz nową funkcję – pozwala chwytać elementy otoczenia. Przydaje się w to w trzech sytuacjach: do przesuwania ramp lub ławek, do chwytania się samochodów, oraz do robienia... Handplantów. Bardzo mi się podoba ta oczywistość w wykonywaniu nowych tricków. .

→| MIĘDZY NIEBEM A ZIEMIĄ

Jeżdzi się więc bajecznie, a do tego gra wygląda naprawdę zacnie. Oprawa jest podobna do części poprzedniej, ale troszkę bardziej udoroślona. Paleta kolorów jest mniejsza, więcej tu kontrastowych barw, a mniej filtrów zmiękczających. To już nie żółto-zielone, bajkowe San Van. To jego nowa, bardziej hardkorowa wersja. Sam projekt miasta jest niezły, bo niemal wszędzie znajduje się miejscówki odpowiednie do wykonywania jakichś trików. Pojawiło się pare spotów znanych z jedynki, sporo jest nowych. Mnie jak zwykle najbardziej podobają się ulice i klasyczny street, ale miłośnicy verta i profesjonalnych skateparków też powinni być zadowoleni. Zwłaszcza gdy pierwszy raz trafią do megakompleksu z rampą wielkości Małej Krokwi. Już samo lądowanie na rampie po zjechaniu z kopingu jest niezłym wyzwaniem, a co dopiero odpowiednie wybicie i czesanie trików w locie! Gracz czuje się jak Małysz, lecąc w powietrzu w efektownym grabie. A potem wszystko kończy się spektakularnym pieprznięciem o ziemię, które zresztą w części drugiej nabrało wymiaru całej mini-gry. Szczerze mówiąc para troszkę poszła w gwizdek, bo zamiast oglądać siebie przewracającego się na ziemię, wolałbym widzieć mniej upadków, ale trzeba przyznać, że wygrywanie kasy za szczególnie bolesne złamania daje parę okazji do uśmiechu.

Gdy podchodzę do Skate 2, jak do gry, to mnie wkurza. Nie wiem po co zrobiono całą wielką sekcję poświęconą wyścigom, które w tej grze fajne nie są żadną miarą. Ale wtedy ruszam po prostu na ulice miasta i przez kilkadziesiąt minut jeżdżę sobie po okolicy. Zrobienie fajnej kombinacji jest na tyle satyfakcjonujące, że człowiek przestaje się przejmować frustrującymi wyzwaniami. Jeśli komuś wystarcza dobry symulator, to Skate 2 nim właśnie jest. Jeśli do zabawy potrzebne Wam więcej, niż tylko doskonały model jazdy, to możecie poczuć się nieco rozczarowani. ■■

OCENA 7.8/10

+ NAJLEPSZY SYMULATOR DESKOROLKI NA ŚWIECIE, GRAFIKA
– NUDNY TRYB DLA SAMOTNEGO GRACZA

SKATE'OWANIE DLA SAMEGO SKATE'OWANIA

„Naznaczeni"

Autorzy zmarnowali masę energii na zrobienie Hall of Meat, warto więc bliżej przyjrzeć się temu wynalazkowi. Przyczyny jego powstania są dwie. Po pierwsze, gracze narzekali, że w Skate upadki są beznadziejne – brakowało im odpowiedniego realizmu, a postać zachowywała się jak szmaciana lalka. Po drugie – w MTV można czasem trafić na dość hardkorowy program pod tytułem „Scarred" („Naznaczeni"). To klasyczna kompilacja tak zwanych bail outów, czyli najbardziej bolesnych upadków w trakcie uprawiania sportów ekstremalnych. W Skate 2 mamy takie „Scarred" wmontowane w rozgrywkę. Mnie w każdym razie boli prawie zawsze, gdy widze mojego skatera obijającego się o glebę.

AGE OF EMPIRES MYTHOLOGIES

KOLEJNA ŚWIETNA TURÓWKA NA DSA

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: THQ
- Producent: Griptonite
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Dla mnie turówki zawsze były fajniejsze niż RTSy, więc w deesową wersję starego, pecetowego Age of Mythology grałem chętniej, niż w pierwowzór. To zachodni odpowiednik takich tuz wśród turówek, jak Advance Wars czy FF Tactics Advance, choć z większym naciskiem na gospodarkę i rozbudowę. Ale walki też są bardzo sycące. Warto zagrać. 8/10

O Age of Empires: The Age of Kings Marcellus prawie trzy lata temu napisał: „Brakuje tylko (AŻ!) multiplayera przez WiFi. Na szczęście gra jest na tyle dobra, że możemy spokojnie oczekiwać sequela, w którym gry przez sieć raczej już nie zabraknie." Długo czekaliśmy, ale w końcu jest i faktycznie znalazła się w nim opcja gry w sieci. Chętnych do zabawy nie brakuje. Nic dziwnego, AoE: Mythologies, to jedna z najlepszych strategii na przenośną konsolę Nintendo.

Grę stworzyła całkowicie nowa ekipa, zmienił się również wydawca. Na szczęście autorów nie zżarła ambicja i bazowali głównie na dokonaniach poprzedników, dorzucając kilka swoich pomysłów.

ACZIKI NA DEESIE Gdybym miał objaśnić system rozgrywki, potrzebowałbym dwóch stron na recenzję, ale nie ma powodu do niepokoju – czytelny tutorial wszystko Wam wyjaśni. Warto go ukończyć, jest za to achievement. Jeden z trzydziestu trzech.

→I STRATEGIA DLA KAŻDEGO

Mythologies łączy w sobie elementy RTSa i strategii turowej, a mi nawet skojarzyło się z Cywilizacją. Jest budowanie miast, stawianie baraków, gdzie trenują żołnierze, zajmowanie kopalń i wydobywanie złota. Trzeba dbać o to, by nie zabrakło złota i jedzenia. Dopóki ich nie brakuje, cywilizacja może się rozwijać, co z kolei pozwala jej wejść w nowe czasy, a więc produkować silniejsze jednostki, stawiać wytrzymalsze budynki i korzystać z mocy nowych bogów – leczyć jednostki, rzucać potężne czary ofensywne.

Przygotowano trzy kampanie dla totalnie różnych nacji. Egipcjanie rządzą w obronie, więc gra nimi to przyjemność, właśnie dlatego od nich rozpoczyna się zabawę. Później robi się trudniej, Grecy nie są ani mistrzami obrony, ani nie dominują w ofensywie, w której z kolei najlepsi są nordyccy wojownicy. Bitwy rozgrywane są w systemie turowym, więc nikomu nigdzie nie powinno się spieszyć. Mimo to o wiele częściej niż w innych tego typu grach zdarzało mi się przez pomyłkę wykonać ruch i traciłem turę. Lepiej zbyt szybko nie śmigać po opcjach w menu. Zwłaszcza, gdy przeciwnik jest tuż, tuż, bo za każdy błąd konsola potrafi boleśnie skarcić.

Największą i najważniejszą nowością jest podział jednostek na trzy typy. Zgodnie z zasadami gry „papier-nożyce-kamień" ludzie muszą uważać na „mityczne" jednostki (na przykład na Sfinksa), ale za to dominują nad herosami, którzy z kolei nie pozostawiają złudzeń mitycznym stworom. Trzeba też mieć na uwadze rodzaj jednostki, czy jest to lekka piechota, kawaleria, albo łucznicy. Przez chwilę bałem się, że nie ogarnę systemu, ale z pomocą przyszła ładna grafika, a dokładniej – świetne modele jednostek. Wystarczy zerknąć na ekran i użyć szarych komórek, by wiedzieć, czy atak się powiedzie, czy lepiej się wycofać. Łucznicy, kawaleria, wojownicy – wszystkich łatwo rozpoznać na pierwszy rzut oka i szybko ocenić jak spiszą się w walce.

Gra jest „bigger, better, more badass", czyli jeszcze lepsza od poprzedniczki. Czy warto kupić? Jasne!, nie dość, że zachęca do myślenia i uczy dbania o gospodarkę (a nie tylko w kółko wojna i zabijanie), to jeszcze nagradza bonusami – nowymi mapami, oddziałami, boskimi mocami. Fajna bajka, chociaż może trochę za bardzo podobna do pierwszej części. ■■

OCENA **8.3/10**

+ STEROWANIE, ROZBUDOWANIE, GRAFIKA
– GRAŁEM W TO TRZY LATA TEMU
KONKURENCJA DLA ADVANCE WARS

DUNGEON MAKER

▶ NDS // Atlus

Japoński erpeg skierowany dla młodszych graczy? Już widzę te tłumy polskich dzieci kupujących tę grę... Tekst ten kieruję więc do rodziców, którzy chcieliby, żeby ich dzieciaki wychowały się na grach jRPG i za kilka lat zażądały kupna PS one z Final Fantasy VII. Są tutaj tacy? Tak myślałem.

Jak sam tytuł gry wskazuje, bohater zajmuje się tworzeniem lochów – podziemnych korytarzy i pomieszczeń, które swoim okropnym wyglądem i duszącym smrodem przyciągną stwory grasujące w okolicach małej wioski. Wystarczy wykopać krótki korytarz, jeden pokój, urządzić go meblami kupionymi w sklepie i pójść spać. W nocy powinni pojawić się nowi mieszkańcy lochów, których oczywiście trzeba zabić.

Pomysł fajny, ale wykonanie już nie bardzo. Aż prosiło się o wykorzystanie ekran dotykowego i stylusa do projektowania labiryntów, ale autorzy gry najwidoczniej mieli inne zdanie na ten temat. Inna sprawa, że lochy nie mogą być zbyt duże ani specjalnie skomplikowane, więc ich budowanie szybko staje się nudne. Na dodatek trzeba stawiać pokoje w konkretny sposób, po trzy obok siebie. Tylko dzięki temu da się walczyć z trzema przeciwnikami naraz, z których ostatni pokonany zostawi ważny dla rozwoju fabuły przedmiot. Co to za zabawa budować tak, jak sobie to wymyślili twórcy gry? Nędza, wolę erpegi Atlusa dla starszych graczy. ■■ **Mielu**

4.1/10

SKATE IT

▶ NDS // Electronic Arts

Tytuł gry może być mylący, bo ma ona więcej wspólnego ze Skate 2 niż ze Skate It na Wii, ale wiadomo o co chodzi – o jazdę na desce i czesanie trików. Z oczywistych względów nie dało się przenieść sterowania z dużych konsol. Wszystkie triki wykonuje się mażąc stylusem po dotykowym ekraniku, a dokładnie rzecz biorąc – po wyświetlonej na nim deskorolce. Pomysł jest bardzo prosty, ale sprawdza się znakomicie. Wystarczy dotknąć taila dechy, żeby postać zwolniła, albo narysować kreskę odchodzącą od środka na skos poza deskę, żeby wykonać jeden z trików. Potrzeba kilku minut, by przyzwyczaić się do sterowania, ale jest ono intuicyjne i bardzo łatwo można sobie wyobrazić, co postać zrobi, gdy narysuje się na ekranie kreskę albo łuk. Skate 2 byłby super, gdyby konsola właściwie odczytywała ruchy stylusa, ale zbyt często zdarzały mi się niechciane błędy.

Gra wygląda nieźle, przede wszystkim bez problemu da się zauważyć, w którym miejscu zaczyna się krawężnik, czy rurka, przeszkody zazwyczaj są dobrze widoczne. Zazwyczaj, bo zdarza im się zniknąć znienacka bez ostrzeżenia. Takie błędy niestety przytrafiają się dość często; przenikanie obiektów, znikanie tekstur, to norma w tej grze. DS niestety nie ma zbyt dużo mocy, ale pomimo tych bugów gra się bardzo przyjemnie. ■■ **Mielu**

7.2/10

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

▶ NDS // Electronic Arts

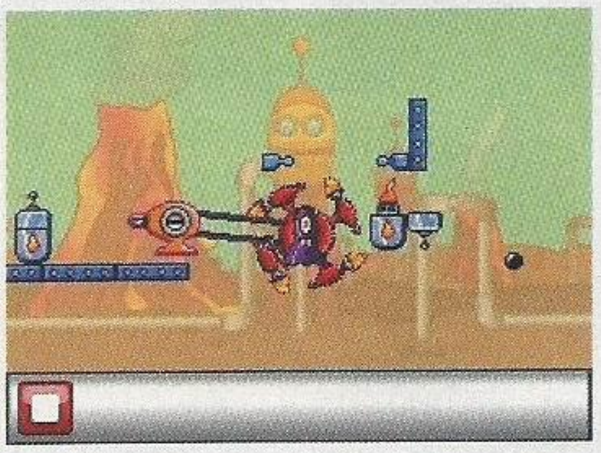
Zastanawiałem się, czy ma sens robienie prostej gry hack & slash na DSa, z taką sobie grafiką, miernym systemem walki i słabo wykorzystanymi możliwościami ekranu dotykowego. Niby nie, ale sporo tego typu tytułów to gry na znanej licencji. Rozumiem, że w „normalnym" świecie, gdzie DSa kupuje się ot tak, bo to fajny i tani gadżet, sporo ludzi zgarnia takie pozycje, ale mimo wszystko trzeba dbać o klienta, a nie wciskać mu ładnie opakowaną nudę.

Gdyby jeszcze chodziło o to, żeby wcielić się w herosa pokroju Aragorna czy Gimliego i samemu wybić w pień pachołków Mordoru, gra mogłaby być nawet zabawna. Ale w Conquest bohaterem jest jakiś bezimienny typek (mag, łucznik, wojownik), jeden z wielu podobnych mu słabeuszy. Wraz z nimi musi przebijać się przez zastępy wrogów i zdobywać strategiczne punkty, problem jednak w tym, że jego towarzysze zupełnie nie zwracają na niego uwagi. Żyją w swoim świecie i są zajęci własnymi sprawami. Miło by było, gdyby wojownicy zechcieli osłaniać gracza, gdy ten wciela się w maga i wspiera ich w walce magicznymi atakami oraz czarem leczenia. Nic z tego, trzeba liczyć na siebie. Nie dałoby rady ukończyć kampanii, gdyby poziom trudności był trochę wyższy. Ale skoro samemu mogę wszystkich pokonać, dlaczego muszę grać jakimś nikim zamiast Gandalfem? Lipa. ■■ **Mielu**

5.0/10

MECHANIC MASTER

▶ NDS // Midway



Znajomy niedawno podrzucił mi linka do strony poświęconej grze, która wygrała zeszłoroczny Festiwal Gier Niezależnych. Opadła mi szczęka. Pod adresem [http://www.crayonphysics.com/] znalazłem coś, co wygląda bardzo podobnie do Mechanic Master, mojej nowej ulubionej gry na DSa. Czym ona jest? Zbiorem łamigłówek.

Pomysł był prosty jak drut. Wziąć stare, ale wciąż genialne Incredible Machine i tak zmienić, żeby wykorzystać możliwości, jakie daje ekran dotykowy. Na ekranie widoczne są różne przedmioty oraz najczęściej mały kosmita, którego trzeba zabić, lub człowieczek zamknięty w klatce – jego należy uwolnić. Przedmiotów nie da się przesuwać, ale niektóre z nich poruszają się same. Spadająca piłka może wcisnąć przycisk uruchamiający bieżnię, z której z kolei zleci młot pneumatyczny i rozwali klatkę z więźniem. Problem w tym, że piłka i przycisk mogą być na dwóch krańcach ekranu. Co zrobić w takiej sytuacji? Narysować linię łączącą oba przedmioty. Powstanie dróżka, po której piłka stoczy się wprost na przycisk. Można także rysować portale (ograniczoną liczbę) służące do przenoszenia przedmiotów w dowolny punkt na ekranie. Zagrajcie, a w dwie sekundy załapiecie o co chodzi.

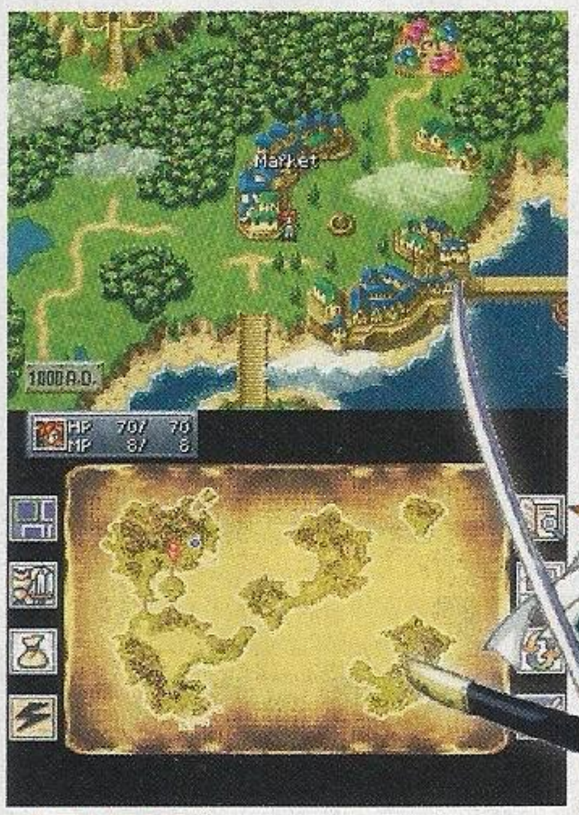
Strasznie żałuję, że grze poskąpiono budżetu. Lepsza grafika, konkretna promocja i mógłby być killer. Warto zagrać, wciąga jak bagno. ■■ **Mielu**

7.9/10

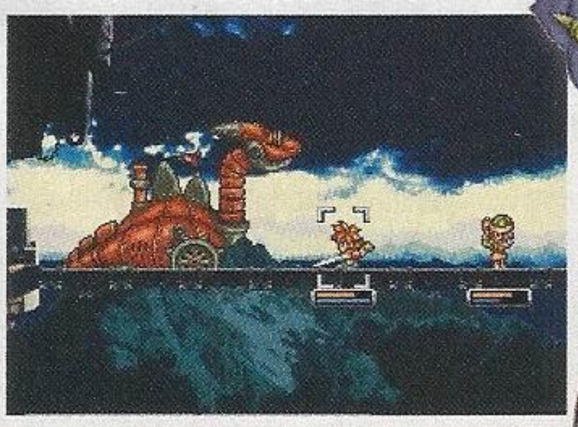
TROCHĘ ŁATWO? Jedno mnie zaskoczyło. Najtrudniejsze zakończenie łyknąłem bez najmniejszych problemów jedną postacią na 60 levelu. Dziwnie łatwa ta gra.

CHRONO TRIGGER

PO RAZ PIERWSZY Chrono Trigger nigdy nie dotarł na Stary Kontynent – szokujące.



PIĘKNIE BRZMI Ścieżka dźwiękowa Chrono Trigger do dziś pozostaje jednym z największych dzieł muzyków komponujących dla Square.



TIK-TAK, TIK-TAK, TIK-TAK...

txt: FRANK SPIEGEL

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 06.02.2009
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie pamiętam starego Chrono Triggera, więc dla mnie remake jest grą świetną i nie mam żadnych zastrzeżeń. Kolejny złodziej czasu. Ech, bardzo chciałbym zobaczyć taką grę na PS3. Kupujcie DSa i grajcie. Ja mam czarnego z czerwoną klapką. 9/10

W roku 1995 na SNESa ukazał się Chrono Trigger, jeden z najlepszych jrpgów wszech czasów. Sześć lat później został wydany remake na PS one. W końcu, po czternastu latach od premiery oryginału, doczekaliśmy się wersji na przenośną konsolkę Nintendo. Dla Europejczyków jest to pierwsze oficjalne spotkanie z tym tytułem.

→I ZNANA HISTORIA

Historia rozpoczyna się w roku 1000. W rodzinnej wiosce bohatera gry (Crono) odbywa się festyn, na którym chłopak spotyka przemiłą blondynkę Marlę. Razem spacerują, zwiedzają kolejne atrakcje, a w końcu dowiadują się, że Lucca – przyjaciółka Crono z dzieciństwa – chce mu pokazać swój najnowszy wynalazek. Jest to maszyna służącą do teleportacji, a jej działanie ma sprawdzić nowopoznana koleżanka bohatera. Niestety, maszyna wchodzi w dziwną reakcję z naszyjnikiem Marli i dziewczyna znika. Pozostaje po niej jedynie łańcuszek. Crono rusza jej na ratunek nie spodziewając się, że to wydarzenie na zawsze odmieni jego życie.

Fabularnie historia nic a nic nie zmieniła się w stosunku do pierwowzoru; jak w oryginale, musimy uratować świat przed ukrywającym się pod powierzchnią ziemi potworem La Vos (Wielki Ogień). Niezbędne okazuje się wykorzystanie maszyny umożliwiającej podróże w czasie. To bardzo dobra wiadomość nie tylko dla fanów gry, ale również miłośników wciągających opowieści. Z trudem oderwiecie się od konsoli, niejednokrotnie zarwiecie nockę, by dowiedzieć się, jak potoczyły się dalsze losy Crono. Na dodatek gra ma trzynaście zakończeń, plus jedno świeże powiązane z nową miejscówką. Jak łatwo się domyślić specjalnie na tę okazję przygotowano również walkę z nowym bossem.

→I PO STAREMU

Chrono Trigger wyróżniał się bezpośrednim systemem walk. W przeciwieństwie do większości gier jRPG nie zastosowano losowych potyczek; przeciwnicy cały czas byli widoczni na ekranie i wystarczyło ich ominąć, żeby uniknąć niepożądanej konfrontacji. Nie inaczej jest w wersji na DSa. Zdarza się, że przeciwnik się przyczai i zaatakuje znienacka, ale są to nieliczne wyjątki od reguły.

W miarę upływu czasu, a raczej w trakcie kolejnych podróży w przeszłość i przyszłość, do bohatera dołączają różne postacie. Każda z nich dysponuje sobie tylko znanymi umiejętnościami i technikami walki, zwanymi Techs, do użycia których potrzebne są punkty magii. Od zwykłych czarów różnią się tym, że można je stosować jako ataki grupowe (techniki podwójne i potrójne). Bohaterowie używają swoich Techów, a one łączą się w nowy, jeszcze bardziej zabójczy (na przykład tornado plus ogień daje ognistą trąbę powietrzną). Aż chciałoby się zobaczyć te ataki w nowej oprawie, niestety Square nie wprowadziło zmian do grafiki, która bardzo się już zestarzała. To, co kilkanaście lat temu wyglądało pięknie, dzisiaj prezentuje się tylko przyzwoicie. Na szczęście nie zmieniono muzyki.

→I PO NOWEMU

Dodano dwie nowe lokacje: Lost Sanctum i Dimensional Vortex, ale questy przygotowane z tej okazji wydają się zrobione na siłę. Autorzy poszli po linii najmniejszego oporu i sprowadzili te zadania do schematu pójdź-zabij-dostań nagrodę. Pożytek z nich taki, że za ich zaliczenie otrzymujemy zupełnie nowy ekwipunek.

Gra została przystosowana do dwóch ekraników konsolki. Na górnym widzimy akcję, dotykowy służy jedynie do poruszania się po menusach, wybierania komend podczas walki i pokazywania mapy. Jako ciekawostkę dodam, że niektórym czarom, potworom i sporej liczbie przedmiotów nadano zupełnie nowe nazwy. Gratką dla fanów gry będą natomiast extrasy dostępne z poziomu menu. Jest tutaj wszystko: wstawki anime z gry i galeria artworków (autorstwa przez Akiry Toriyamy, twórcy Dragon Ball), odblokowane zakończenia, lista technik, bestiariusz, mapa ze skarbami i szafa grająca, dzięki której każdy może odsłuchać swoje ulubione melodie. Jest tu wszystko, czego dusza zapragnie.

→I STANĄŁ MI ZEGAREK

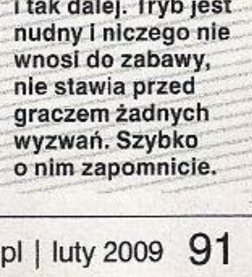
Czy warto było czekać? Fanom nie muszę odpowiadać, oni już wiedzą, co mają zrobić. Zwłaszcza, że gra po raz pierwszy ukazuje się w Europie i już nie trzeba kombinować, żeby ją zdobyć. Jeśli natomiast jest to Wasze pierwsze spotkanie z Crono i jego przyjaciółmi podróżującymi między epokami, szczerze zachęcam do zanurzenia się w tę historię. Główny wątek zapewni dwadzieścia godzin zabawy, a do tego dochodzą subquesty i masa zakończeń. Jest to najlepszy stary-nowy jrpg na DSa, chociaż wyraźnie się zestarzał. Czas to nie frajer, przydałoby się pomyśleć o nowej odsłonie rozwijającej pomysły. Odgrzewane kotlety nie smakują tak dobrze, jak świeże. ■■

OCENA 8.2/10

+ PODRÓŻE W CZASIE, WALKI, FABUŁA, DODATKI, MUZYKA
– ARENA, NIEWIELKIE ZMIANY WZGLĘDEM ORYGINAŁU, GRAFIKA

KLASYK JRPG WRESZCIE W EUROPIE

Arena



W tekście nie wspomniałem o jeszcze jednej nowości. Jest nią Arena, która odblokowujemy po pierwszym odwiedzeniu End of Time. Później mamy do niej dostęp z poziomu głównego menu. Jest to uproszczona kalka Pocket Monstera. Zabawa polega na karmleniu naszego pupila i wystawianiu do walki z innymi potworkami. Zyskuje on doświadczenie, silniejsze ataki i tak dalej. Tryb jest nudny i niczego nie wnosi do zabawy, nie stawia przed graczem żadnych wyzwań. Szybko o nim zapomnicie.

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

txt: MARCELLUS

PS3 | X360

- Wydawca: EA
- Producent: Pandemic
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Grałem głównie w koopie, więc nie jestem aż tak negatywnie nastawiony do gry, jak Marcel. To fajna, głupia wyrzynka, idealnie się sprawdza, gdy wpadnie znajomy i nie macie ochoty w nic długo grać, a PESa lub FIFY nie chce Wam się odpalać. Co nie zmienia faktu, że postacie są fatalnie zbalansowane, a wykonywanie misji na zasadzie „dobiec do celu nie martwiąc się życiem" to klepski żart autorów. 6/10

OCAL LUB ZNISZCZ ŚRÓDZIEMIE. W JEDEN WIECZÓR

Conquest jest siekanko-strzelanką TPP sklonowaną z SW: Battlefront (w zasadzie to mod...), w której najważniejsze jest sieciowe multi, a kampania dla samotnego gracza została dodana po to tylko, żeby nikt się nie czepiał. O, nie ma tak dobrze! Właśnie o kampanii będzie większość recenzji, bo to w niej na wierzch wyłażą wszystkie problemy tej gry.

→| NA WROGA! A KTÓREGO?

Na początku zabawy niedostępna jest opcja walki siłami zła – najpierw trzeba historię powiernika pierścienia doprowadzić do szczęśliwego zakończenia, a dopiero potem można rozpocząć kampanię bezsensownej przemocy i zniszczenia. Po obu jednak stronach występują te same klasy podstawowych postaci – łucznik, wojownik, mag i zwiadowca. Każda z nich ma swoje wady, słabości oraz ataki specjalne.

Łucznik nie umie się bić w zwarciu, ale z daleka niezawodnie sadzi headshoty, a jego specjalne ataki potrafią spowolnić przeciwników, załatwić kilku stojących blisko siebie oraz podpalić. Wojownik jest maszyną do zabijania słabszych (łuczników, magów i skautów), ale z innymi zabijakami radzi sobie przeciętnie. Jego ataki specjalne to głównie kombosy, które mają drażniącą tendencję do mijania przeciwników. Niespecjalnie przypadł mi on do gustu, zwłaszcza w singlu, ale w multi ma chłopak rację bytu. Mag jest chyba najpotężniejszą z postaci – nie dość, że umie się bić w zwarciu (choć nie może blokować ciosów), to jego podstawowy atak magiczny potrafi załatwić kilku przeciwników naraz. Dodatkowo umie leczyć siebie i kompanów, wywoływać falę uderzeniową oraz rzucać potężny czar obszarowy rażący przez dłuższą chwilę każdego wroga, który znajdzie się w zasięgu. A wisienką na torcie jest umiejętność utrzymywania magicznej sfery odbijającej wszystkie pociski i czary. Zwiadowca umie się trochę bić, ma też efektowne ninjaskie kombosy, ale jego główną zaletą jest umiejętność załatwienia większości wrogów jednym atakiem od tyłu po zakradnięciu się z włączoną niewidzialnością. Oczywiście specjale nie są dostępne ot tak sobie – trzeba je najpierw naładować podstawowymi atakami, co sprawia, że niektórzy mają łatwiej (mag, łucznik), a inni gorzej (skaut, woj).

Problem w tym, że satysfakcjonujące granie w Conquest zaczyna się dopiero wtedy, gdy ma się zgraną ekipę. A o to trudno w sieci, że o singlu nie wspomnę – najfajniej gra się w koopie na podzielonym ekranie lub sieciowym z obowiązkowymi headsetami, bo można sobie wzajemnie pomagać.

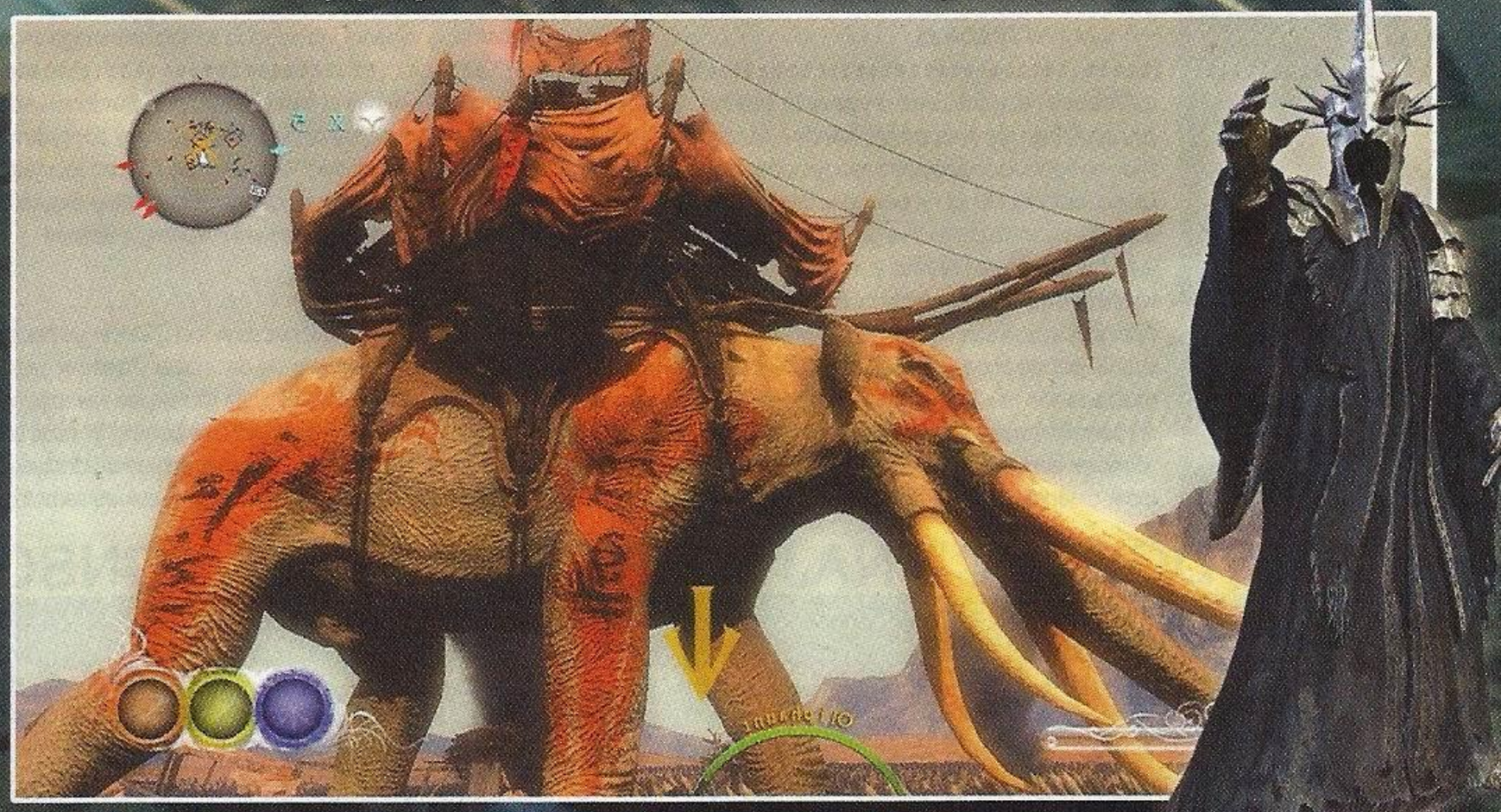
→| GANDALF KONTRA SAURON

Przystępując do kampanii zapomnijcie o starych przyzwyczajeniach – tu nie chodzi o utrzymanie swojej postaci przy życiu, tylko o wykonanie zadania. Zacząłem odnosić sukcesy dopiero, gdy przyswoiłem sobie tę zasadę. Jest to spowodowane kilkoma czynnikami. Po pierwsze – absolutnie bezmyślnym SI konsolowych towarzyszy, którzy zazwyczaj biegną pojedynczo na wrogów i giną bez sensu niewiele nam pomagając. Po drugie – tym, że w singlu to postać gracza jest głównym wrogiem i będzie przyciągała wszystkich wrogów, jak ścierwo sępy. Po trzecie – w każdej misji ma się przynajmniej kilka respawnów i jeżeli zadanie polega na tym, żeby coś zniszczyć, to nie należy się wahać, tylko na kamikadze podbiec i odpalić najmocniejszy atak (np. magiem) nawet kosztem „życia". Ta sama zasada dotyczy dotarcia do jakiegoś punktu – nie należy przejmować się przeciwnikami – tu nie chodzi o zabicie ich wszystkich. Tym bardziej, że nigdy się nie kończą i wszelkie strategiczne próby, bo ja wiem, powiedzmy uchwycenia przyczółka, na nic się zdają. Zapamiętajcie – trzeba wykonać rozkaz! Może to być obrona przez wyznaczony czas jakiejś strefy (na przykład dziedzińca za bramą Minas Tirith), dotarcie do pewnego punktu (czy to samodzielnie, czy podążając za jakąś postacią), doniesienie gdzieś

CIĘŻKO... Przegrać. Nawet nie trzeba wszystkich zabić, wystarczy dotrwać do końca czasu. Nie ma się więc co stresować, można sobie stanąć łucznikiem gdzieś daleko i rozpocząć szycie... Ale wtedy nie wyszedłby taki efektowny screen.

DRZEWIEC To akurat się twórcom filmowej adaptacji udało – enty wyglądają naprawdę świetnie. A jak fajnie płoną... Conquest kilkakrotnie przekracza granice wytrzymałości fana prozy Tolkiena na barbaryzowanie tego wielkiego dzieła. Choć trzeba przyznać, że prostackiego funu nieco w tym jest.

(NIE)WIERNIE Realia Śródziemia zostały w Conquest mocno naciągnięte na potrzeby gry, co fani Tolkien przyjmą z niechęcią – magowie walący piorunami i niewidzialność skautów? Tego u Tolkiena nie było...



MUMAK W Bitwie na polach Pellenoru jako Legolas załatwiamy kilka tych gigantycznych bestii za pomocą prostych sekwencji QTE. Potem można się zemścić i miażdżyć takim bydlakiem wszystko co się napatoczy.

jakiegoś przedmiotu, przestawienie dźwigni lub zabicie konkretnego przeciwnika. Niczym innym nie należy się specjalnie przejmować, ani tym, że „nasi" dostają w skórę, ani tym, że na drodze do celu stoją zastępy wrogów – najczęściej można koło nich przemknąć zanim skapują się OCB.

Oczywiście co jakiś czas mamy możliwość wcielenia się w jednego z bohaterów – Gandalfa, który jest mocniejszym magiem, Aragorna lub Gimliego – potężnych wojowników, czy też Legolasa – megałucznika, tudzież Eowynę – superzwiadowcę. Po drugiej stronie jest animacja. Super. Poza tym jak tylko jest okazja należy przejmować kontrolę na entami czy trollami lub nawet olifantami (!). To istne maszyny do zabijania i grając samodzielnie należy to bezlitośnie wykorzystywać – trollową maczugą załatwiłem między innymi Aragorna i Elronda. Na deser zostawiono możliwość wcielenia się w największe potęgi zła – Balroga i Saurona podczas rozwalania przytulnego Shire i mordowania hobbitów setkami. Jest nawet aczik za zabicie trzystu niemal bezbronnych kurdupli.

→I NAWET BALROG SŁABO GRZEJE

Na pierwszy rzut oka pomysł, by zrobić multiplayerową grę akcji w realiach tolkienowskiego Śródziemia brzmiał naprawdę fajnie. Znajome postacie do beztroskiej masakry wszystkiego co dobre. Walka wręcz jest bardzo słaba i odradzam granie wojownikami – kombosy są przeciętne, sterowanie pozostawia sporo do życzenia i potrafi frustrować, a fizyka jest marna – ciosy niby słabe, ale przeciwnicy latają. Milej gra się magiem lub łucznikiem (bo headshoty potrafią czasami wejść mimo półmetrowej pomyłki), skaut też potrafi dostarczyć frajdy.

Oprawa wypada dwojako – dźwięk i muzyka jest okej, powyciągano co trzeba z filmów i tylko narrator się nie sprawdza, mimo że to sam Hugo „Agent Smith/Elrond" Weaving. Za to grafika jest po prostu biedna – proste modele postaci, banalne efekty ognia i czarów, przeciętne tekstury i ubogie otoczenie. A do tego problemy z pracą kamery, która potrafi się nieprzyjemnie zablokować w ciasnych miejscach.

W sumie można zagrać bez większego bólu, ale osobiście nie zainwestowałbym w tę grę. Single jest krótki, a przede wszystkim głupi i kompletnie wyprany z epickości i fajnych pomysłów na misje – to trochę takie ubogie Dynasty Warriors z o wiele mniejszą liczbą postaci na ekranie. O multi przeczytacie w ramce obok, ale tak naprawdę jedynym powodem, dla którego warto w Conquest zagrać, jest ostatnia misja kampanii zła. No dobra, nie jedynym. Kooperacja też jest fajna, ale koop potrafi nawet beznadziejną grę uczynić garnuszkiem miodu. ■■

OCENA 6.0/10

+ TROLLOWANIE, WYRZYNANIE HOBBITÓW, KOOP
− KIEPSKIE STEROWANIE, SŁABA GRAFIKA, PROSTACKOŚĆ

BYĆ JAK SAURON

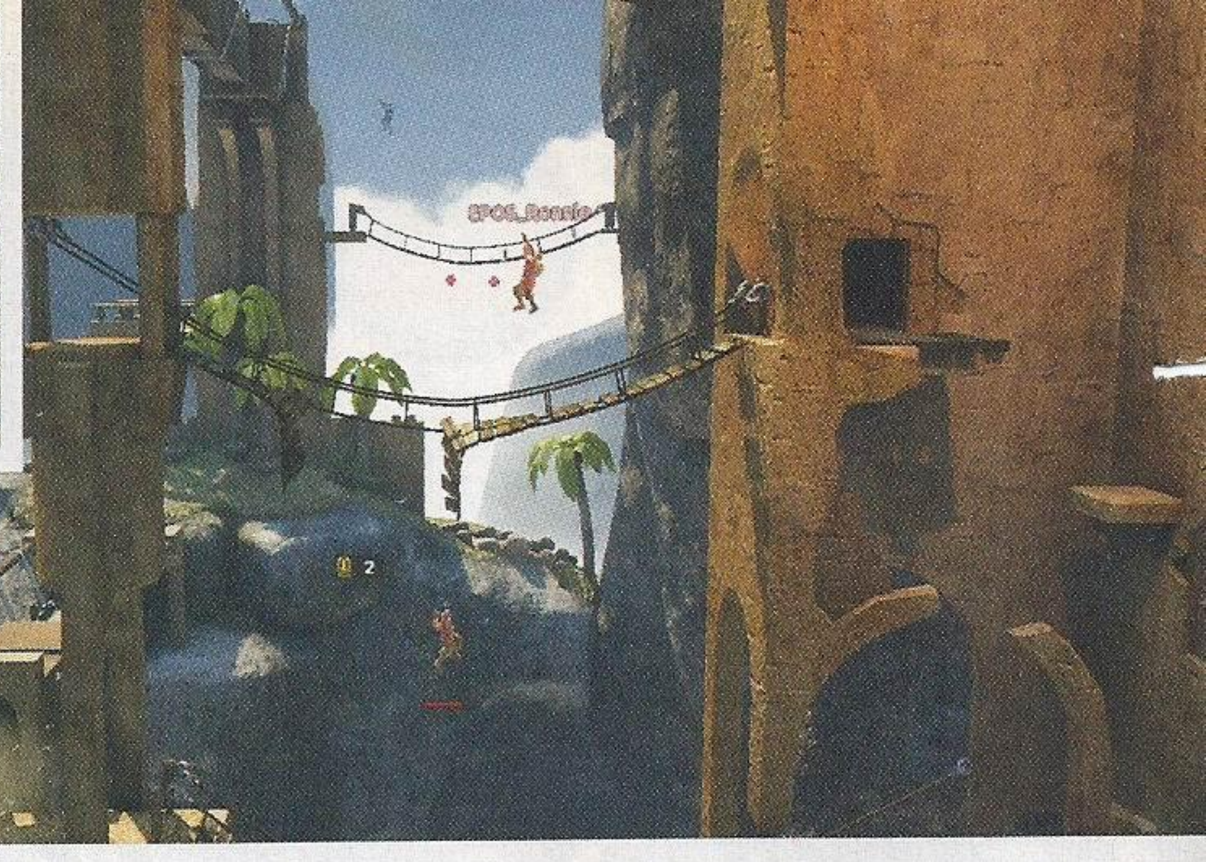
CONQUEST POWINIEN WYWOŁAĆ GĘSIĄ SKÓRKĘ U FANÓW, ALE RZECZYWISTOŚĆ JEST MROCZNA JAK NIEBO NAD MORDOREM

podobnie – Usta Saurona i Saruman to magowie, Gadzi Język to zwiadowca, a Czarnoksiężnik z Angmaru to potężny wojownik. Przez chwilę jest więc fajnie, ale dość często zdarza się, że bohater szybko ginie, bo też okazji po temu nie brakuje. A to trafi się jakiś troll, któremu podejdziemy pod maczugę, a to eksplodujący strzał z balisty (można ją obsługiwać), a to w wyniku zbiegu nieszczęśliwych wypadków spadniemy w przepaść. Tak zginął w Morii dzielny Gimli – po udanym zajściu trolla od tyłu i zabiciu bydlaka, w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku radośnie zeskoczył prosto w przepaść. Bo tak akurat się troll ustawił i tak potoczyła się przeprogramowana w znajomych okolicach – Helmowym Jarze, na równinach Pellenoru, przed Czarną Bramą, pod Isengardem, w Rivendell, Morii, Shire... A także w kilku miejscach, których nie mieliśmy okazji dotychczas obejrzeć – jak choćby we wnętrzu Minas Morgul. To wszystko powinno wywołać gęsią skórkę u fanów, ale rzeczywistość jest mroczna jak niebo nad Mordorem. Conquest jest grą ledwo ponadprzeciętną.

Wygrzew dla samotników jest nawet niezgorszy, ale po pierwsze – mało inspirujący, wręcz prostacki, a po drugie – krótki. Jakieś 3-4 godziny na miejscami nawet wymagającą kampanię dobra i 2-3 godziny na granie sługusami Saurona, które sprowadza się

W SIECI SZELOBY

Conquest jest drużynową sieciówką. Bez ścisłej współpracy z towarzyszami gra zamienia się w chaotyczną jatkę – wojownicy ganiają magów i łuczników, magowie sieką błyskawicami na prawo i lewo, łucznicy sadzą headshoty, a zwiadowcy próbują mordować z przyczajki. To nie Gearsy, gdzie wszyscy są sobie równi – tu każdy z 16 graczy musi znać swoje miejsce w szyku i wykonywać to, do czego jego postać jest stworzona. Gra błyszczy więc w trybach drużynowych – odmianie CTF, czyli Capture the Ring oraz Conquest polegającym na przejmowaniu i utrzymywaniu spornych punktów na mapie. Chwilę można pobawić się także w Ring Bearer czyli w ucieczkę Frodem przed bandą Nazguli. W sumie online jest spoko, ale też żaden cud to nie jest. A powinien.



txt: qsh

PS3 /psn, 36 zł

- Wydawca: Sony
- Producent: Epos
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MUZYKA
DESIGN

FAX: Pomysł na Crash Commando jest banalnie prosty. Strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Z tym, że takich pomysłów było wiele, a nie zawsze się sprawdzały. Jednak tutaj udało się stworzyć satysfakcjonującą i wciągającą grę. Duży plus tej pozycji to niezwykła prostota i kilka wiader szaleństwa. Dodajmy do tego tryb dla 12 graczy, ciekawe narzędzia mordu i pojazdy, a okaże się, że warto wydać pieniądze na ten tytuł. Crash Commando to takie LittleBigPlanet strzelanin. Klasyczne 2D zawsze jest modne, a krwawy i megarozrywkowy multiplayer wciąga na długie godziny. 8/10

CRASH COMMANDO

...BY OD SIEBIE NIE UPAŚĆ ZA DALEKO...

W nowej grze dostępnej na PlayStation Network chodzi o to, by dobrze celować i mądrze wykorzystywać bogaty ekwipunek. Crash Commando jest bowiem drużynową strzelaniną 2D, której niebezpiecznie blisko do popularnego Soldata – sieciowej wyrzynki dostępnej na PC. Powiedziałbym nawet, że lada dzień twórcy darmowej sieczki pozwą Sony o plagiat. A może mają jakąś umowę, nie wiem.

→| GAŁY WYPADAJĄ

Kamera pokazuje akcję z daleka, z boku. Na arenach (w tej roli miejsca nazwane jakże oryginalnie: jaskinia, baza, wieża itp.) spotykają się dwie wrogie frakcje – czerwona i niebieska – dysponujące szerokim asortymentem narzędzi mordu. Lekko militarny klimat na pewno działa pozytywnie na odbiór CC, budową ciała i designem żołnierze przypominają postacie z Team Fortress 2. Areny podzielone są na dwie warstwy, przemieszczanie pomiędzy nimi możliwe jest w wydzielonych tunelach. W momencie pojawienia się po drugiej stronie jest się przez kilka sekund nietykalnym, ale też nie można atakować. Podobna sytuacja ma miejsce po śmierci i ponownym pojawieniu się na mapie. Między kolejnymi wkroczeniami do akcji można dowolnie wybierać i przebierać w arsenale. Dostępne środki zniszczenia są genialnie wręcz zbalansowane i stanowią mocny punkt Crash Commando. Każdy żołnierz już na starcie może zaopatrzyć się w ciężki karabin maszynowy, shotguna, wyrzutnię rakiet lub granatów, snajperkę lub miotacz śmiercionośnego promienia. Każda broń jest niebezpieczna i w rękach eksperta potrafi zrobić kuku nawet najlepszemu przeciwnikowi. Aby uniknąć kłopotu z animacją śmierci, autorzy zdecydowali się na ciekawe rozwiązanie. W momencie śmierci (obojętnie, czy od pistoletu, snajperki czy karabinu) ofiara eksploduje na dziesiątki części w krwawym rozbryzgu. Splash!

→| TKWI SIŁA

Crash Commando przeznaczone jest głównie do zabawy w sieci. Oferuje kilka trybów dla dwunastu śmiałków, przoduje tutaj drużynowy deathmatch, ale istnieją też wariacje na temat zdobywania bazy i podkładania bomby. W razie braków w zasobach ludzkich, konsola wrzuca do drużyny boty. Sztuczna inteligencja przychodzi też w sukurs samotnikom, którzy pragną zasmakować ostrej dwuwymiarowej jatki. Muszę jednak ostrzec większych chojraków – o ile na easy i medium jest radośnie łatwo, tak hard daje się we znaki jak mało co. Przeciwnicy są szalenie skuteczni i wykorzystują wszystkie tajniki poruszania. Te obejmują przede wszystkim jetpack, który pozwala pokonywać dalekie dystanse, a nawet przeistoczenie postaci w ognistą kulę. Na mapach nie zabrakło specjalnych dopalaczy (zdrowie, amunicja, pancerze) oraz pojazdów i broni specjalnych. Czołg i jeep oferują dużą siłę ognia i zderzaków.

Przy CC nie sposób się nudzić, to obowiązkowa propozycja dla fanów klasycznych strzelanin 2D. Wymaga skilla, jest płynna i sycąca. No i ta cena... Brać, nie gadać! ■■

OCENA **7.5/10**

+ PŁYNNOŚĆ, STEROWANIE, GŁĘBIA
- HARD JEST ZBYT HARD

WYPASIONA ZABAWA W ŻOŁNIERZYKI

BYDGOSZCZ NAJWIĘKSZY SKLEP Z KONSOLAMI ACROSS THE LINE

GIER TANIA WYMIANA

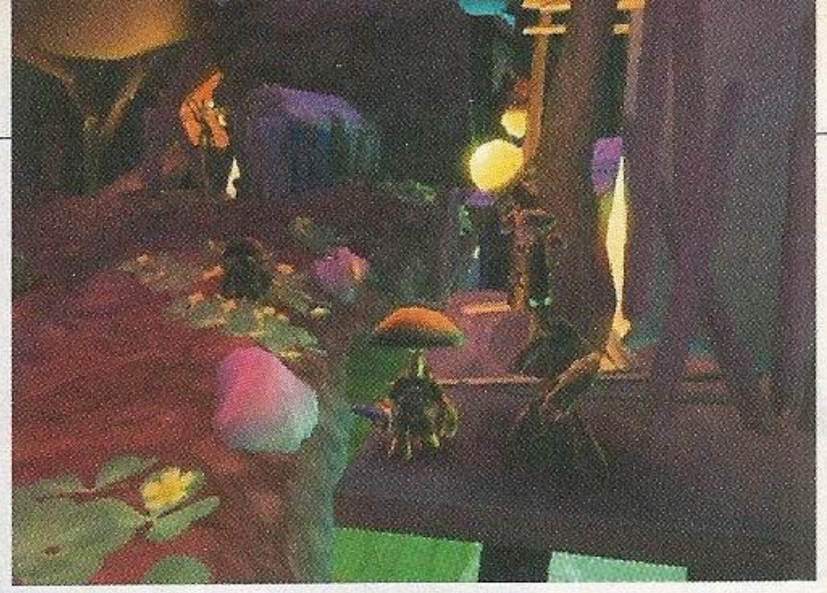
GRY SKY

UL. DWORCOWA 46 PASAŻ II PIĘTRO
85-010 BYDGOSZCZ

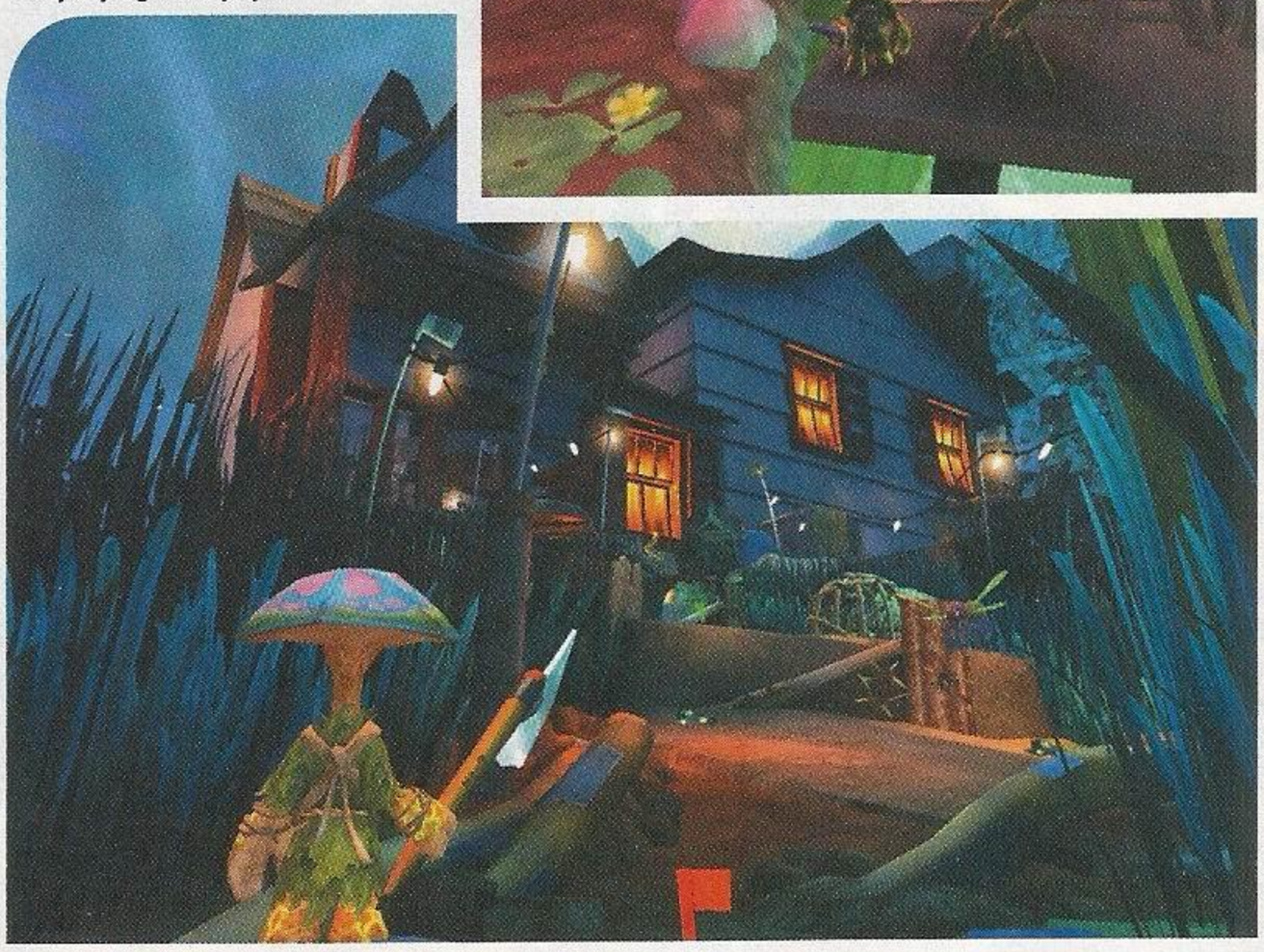
TEL. 790 360 360

gry-sky@o2.pl

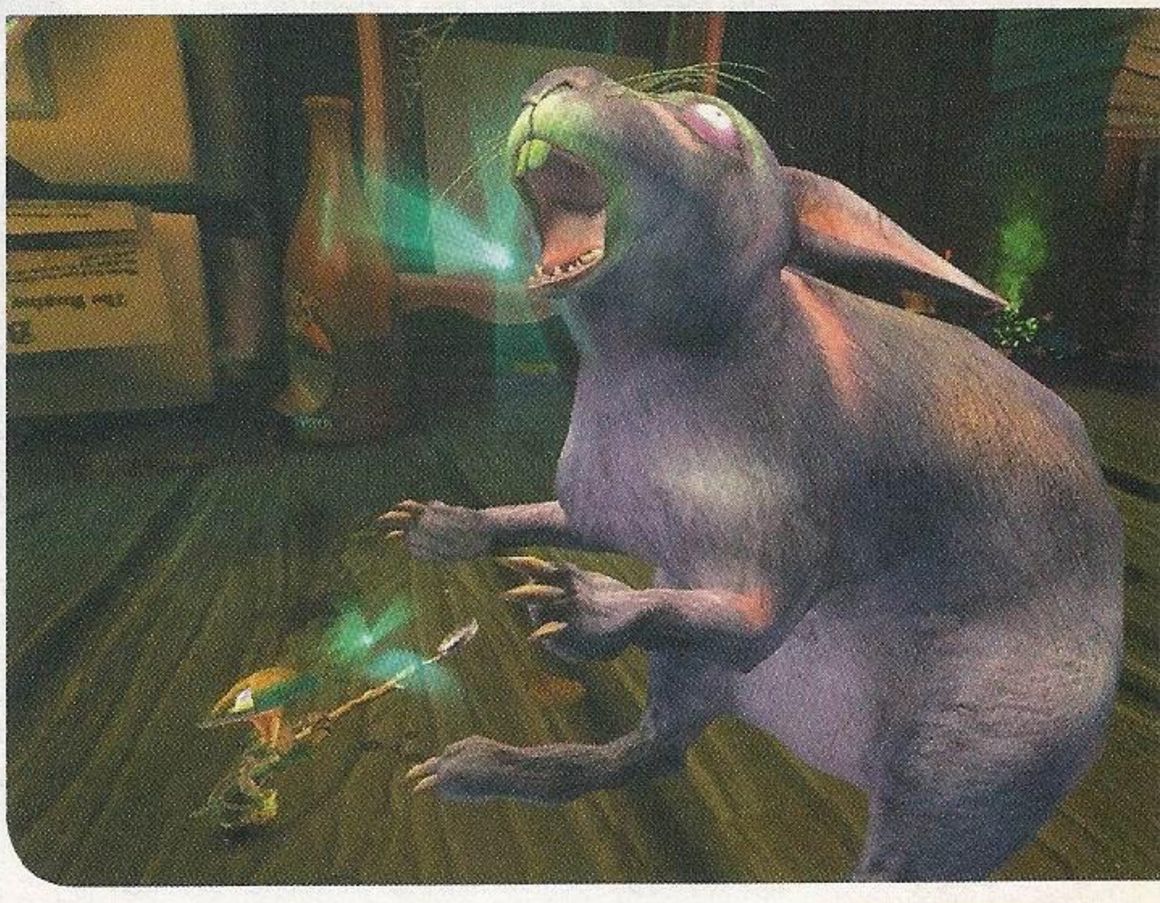
CROSS POLICE LINE DO NOT ACROSS POLICE LINE DO NOT ACROSS



HISTORYJKA Pax wyrusza w świat, ponieważ przez przypadek „wchłonął" kawałek meteorytu należący do grzybowej wioski. Próbuje odnaleźć inny i zanieść go właścicielom, ale każdy kolejny również zostaje wessany przez ciało Paxa, co przy okazji czyni go silniejszym.



KURSOR Zazwyczaj nie ma konieczności celowania kontrolerem w telewizor, chyba że chce się skorzystać z jednej ze specjalnych zdolności Paxa. Mały grzybek potrafi przesuwać przedmioty siłą woli, strzelać zieloną mazią lub przyciągać się do metalowych powierzchni.



MUSHROOM MEN THE SPORE WARS

Z ŻYCIA POPROMIENNEGO GRZYBA

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Gamecock
- Producent: Red Fly
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 06.03.2009
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIOD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

FAX: Pięć minut po tym jak odpaliłem Wii, zalało mi łazienkę, więc nie za bardzo się lubię z tą konsolą. I nic się nie zmieni w tym temacie po sprawdzeniu Mushroom Men. Nie przekonuje mnie świat tej gry, jego bohaterowie i pomysł na rozgrywkę. Są lepsze gry na Wii. 5/10

Jeżeli nigdy wcześniej nie słyszeliście o Mushroom Men, to uspokajam, że nie macie się czego wstydzić. Wprawdzie ten ambitny projekt doczekał się kilku artykułów w Internecie, ale nie był szerzej reklamowany. I nie miał szans być, gdyż zarówno producent, jak i wydawca, do potęg finansowych nie należą. Wykorzystali oni jednak niskie koszty prac nad grami na Wii i spróbowali zaistnieć na rynku. W pewnym stopniu im się to nawet udało, a to za sprawą oryginalnej tematyki.

→I W MAŁEJ SKALI

Jeżeli chodzi o mechanizmy, The Spore Wars to dość tradycyjna platformówka. Zabawę podzielono na rozdziały, a w każdym znajdzie się trochę biegania po korytkach, przynajmniej jedna obszerna, wielopoziomowa arena oraz walka z bossem na koniec. Przed nią jednak trzeba zebrać odpowiedni przedmiot, pokonać pomagierów czy wykonać jakiś inny, kontekstowy quest. Bohater – zmutowany grzyb imieniem Pax – potrafi skakać, szybować w powietrzu, przyciągać się do niektórych powierzchni oraz poruszać drobne przedmioty siłą woli, czemu towarzyszy nienajgorsza fizyka. Elementy zręcznościowe zrealizowano dobrze, szczególnie przyjemnie przemierza się pomieszczenia zbudowane ludzką ręką, które z perspektywy grzybka są po prostu olbrzymie. Życie uprzykrza jedynie kamera, której zdarza się zahaczyć o jakiś obiekt lub zaprezentować zbyt duże zbliżenie. Denerwuje to także podczas starć z pająkami, muchomorami, szczurami i innymi śmiertelnymi zagrożeniami. Pax nie należy do najwytrzymalszych istot na świecie, więc każde przypadkowe trafienie boli po dwakroć.

Na szczęście checkpointy rozstawione są dość gęsto. Nie uważam też, co podkreślałem już przy okazji Castlevanii, by machania pilotem było najlepszym (czy chociaż dobrym) sposobem na wyprowadzanie ataku. Tutaj na szczęście walka jest tylko skromnym wycinkiem całej rozgrywki, więc przynajmniej ręce nie bolą. O wiele częściej korzysta się z celowania wiilotem, a ten element działa bezbłędnie.

W grę wpleciono także ciekawy system budowania broni. Pax ze śmieci pozostawionych przez ludzi (zapałki, spinki, gumy do żucia) potrafi skonstruować śmiercionośne narzędzia, przypominające miniaturowe miecze, maczugi czy nawet piłę łańcuchową (na baterie-paluszki, oczywiście). Dlatego warto dokładnie przeczesywać sprytnie zaprojektowane plansze, a z pomocą przychodzi lista komponentów.

→I PADŁO NA MÓZG

Tym, co wyróżnia Mushroom Men spośród innych tytułów, jest nietuzinkowy klimat. Akcja dzieje się w świecie niewielkiej fauny i flory, dotkniętej skażeniem z meteorytu. Rośliny, a w tym grzyby (choć tu pewnie biolodzy rzucą we mnie pomidorem), obudziły się do życia, a zwierzęta przeszły niepokojące przemiany. Na przykład małe, słodkie króliczki stały agresywne, a niektórym osobnikom wyrosły nawet rogi, jak u jeleni. Sam Pax zyskał nawet zdolności telekinetyczne. Świat ludzi widziany z perspektywy kilkucentymetrowe bohatera również wygląda inaczej, i co tu dużo mówić, przerażająco. Lalka szmacianka przypomina groźnego potwora, a półka z książkami to prawdziwa wieża, której zdobycie zajmuje kilka minut. Ogólnie nastrój przygody można porównać do dzieł Tima Burtona albo do filmów science-fiction z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Tematyka mutacji, niepokojące, plumkające dźwięki oraz przede wszystkim ostre, fluoroscencyjne kolory udanie parodiują filmy sprzed kilku dekad.

Szkoda tylko, że ten misternie wykreowany świat nie jest podparty ponadprzeciętną grywalnością. Niby wszystko jest na swoim miejscu, ale sama zabawa wydaje się taka jakaś bezpłciowa. Już pierdyliardy razy skakaliśmy po platformach i machaliśmy wiilotem. W solidnej, rzemieślniczej robocie nie ma nic złego, ale dziś mamy do wyboru tyle pierwszoligowych produkcji, że przygody Paxa są skazane na łaskę bądź niełaskę tych, których zafascynowała psychodeliczna konwencja. ■■

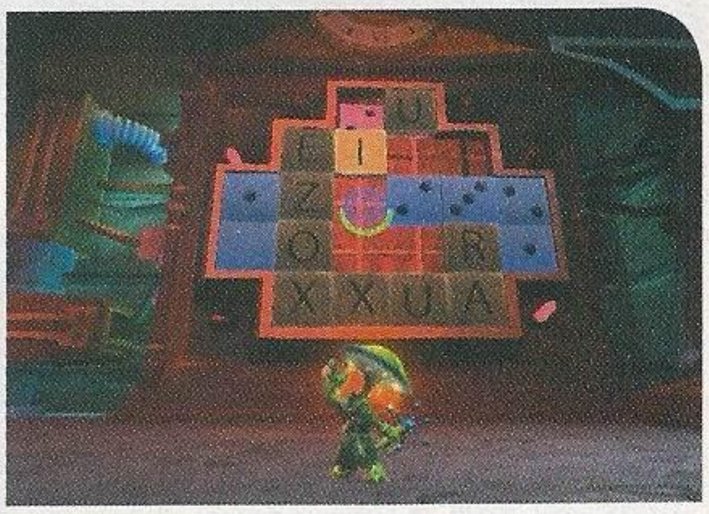
OCENA 6.2/10

+ ŁADNA GRAFIKA, NIETYPOWY KLIMAT, DUŻE PLANSZE
– BRAK LEKTORÓW, KŁOPOTY Z KAMERĄ I STEROWANIEM

AMBICJE NIE WYSTARCZĄ

Dobrze i źle

Ciężko ocenić mi sferę dźwiękową Mushroom Men. Z jednej strony muzyka zdecydowanie wybija się ponad przeciętną. Za aranżacje wziął się Les Claypool, znany amerykański basista rockowy i założyciel grupy Primus. W związku z tym w tle często słuchać spokojne, ale hipnotyzujące dźwięki gitary basowej, której stanowią istotną składową niepokojącego tematu. Z drugiej strony strasznie brakowało bardziej wyraźnych odgłosów otoczenia. Niby coś się tam dzieje, ale wszystko zdaje się przytłumione. Może to zabieg celowy, ale w moim przypadku efekt był taki, że świat gry wydawał mi się martwy, sztywny. Problem pogłębia brak lektorów, przez co bywa cicho jak makiem zasiał. Jako, że wcześniej grałem w rewelacyjnie udźwiękowione Monster Lab, różnica była tym bardziej bolesna.



POJEDYNKI Starcia z bossami powinny podnosić adrenalinę, ale rzadko się to zdarza. Najwięcej czasu schodzi na rozgryzienie, o co właściwie chodzi (czemu towarzyszy frustracja), potem walka to już czysta formalność.

CASTLEVANIA JUDGMENT

NIE KAŻDY CALIBUR MA DUSZĘ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: 26 luty
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Castlevania Judgment to próba wyłudzenia kasy od fanów tej zacnej serii. Zdziwieni? Bo ja nie. Gdy tylko usłyszałem, że Konami robi to „mordobicie" na Wii wiedziałem, że będzie ono crapem. Brak jakiejkolwiek reklamy w necie utwierdził mnie w tym przekonaniu. Gdyby była dobra, gdyby Japończykom choć trochę zależało na jej sukcesie, na pewno trąbiliby o niej na prawo i lewo. Ale może uda im się zepchnąć kilka tysięcy sztuk, w końcu prawdziwy fan kupi wszystko, co związane z jego ukochaną serią. Ja wolę grać w prawdziwą Castlevanię na DSie. 5/10

Trzeba sobie szczerze powiedzieć, że Wii nie jest wymarzoną konsolą dla fanów bijatyk. Nie jest też tajemnicą, że seria Castlevania, choć zasłużona i szanowana, przeskoki w trzeci wymiar miała zdecydowanie nieudane. Dodajmy do tego, że eksperymentowanie ze znanymi postaciami i wrzucanie ich do coraz dziwniejszych gatunków gier zazwyczaj kończy się porażką lub przynajmniej buntem fanów. Nic dziwnego, że pomysł trójwymiarowego mordobicia w uniwersum Castlevani, do tego na konsolę Nintendo, spotkał się z chłodnym przyjęciem. Najwzyczajniej w świecie większość osób była do tego tworu uprzedzona i trudno im się dziwić. Przed Konami stało trudne zadanie przezwyciężenia niechęci, co raczej się nie udało. Świadczą o tym wyniki sprzedaży w Stanach oraz miażdżące oceny, mieszające Judgement z błotem albo czymś jeszcze gorszym. Z początku także miałem do gry zdecydowanie negatywny stosunek ze względu na strasznie chaotyczną rozgrywkę, co po części jest winą zamysłu autorów, a po części rażących niedoróbek. Kilka godzin później byłem już jednak pewien, że nowa Castlevania nie należy do tytułów, które należy z góry skreślać.

→I MACHNIJ NA TO RĘKĄ

Konami nie próbowało bezpośrednio rywalizować z monopolistami rynku bijatyk i uczyniło wszystko, by ich produkt nie przypominał mniej lub bardziej technicznych tytułów typu Soul Calibur czy Virtua Fighter. W Judgement postacie nie są na stałe zwrócone w swoją stronę, ale mogą swobodnie biegać po całej arenie, niszcząc część otoczenia oraz podnosząc leżące tu i ówdzie power-upy. W rezultacie najbliżej grze do Power Stone z Dreamcasta – tytułu dziś już raczej zapomnianego, więc dla niektórych CJ może okazać się całkiem świeżym podejściem do tematu. Takie rozwiązanie niesie ze sobą kilka konsekwencji. Rozgrywka jest szybka, ale dość nieskomplikowana, fani wkuwania na pamięć wielociosowych wiązanek szybko się znudzą. Więcej też zależy od szczęścia, ponieważ na planszach nie brakuje potworów bądź mechanizmów, których jedynym celem jest zrobienie kuku walczącym. Mi te urozmaicenia przypadły do gustu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by je wyłączyć.

System walki w pierwszej chwili wydaje się prymitywny. Machnięcie wiilotem to podstawowy atak, można go zmodyfikować kierunkiem lub przyciskiem, do tego dochodzi użycie posiadanego aktualnie przedmiotu oraz efektowny super, który zabiera przynajmniej pięćdziesiąt procent energii. Z pomocą przychodzi na szczęście rozbudowany tutorial, który pokazuje jak ze skromnych środków tworzyć zabójcze kombinacje. Uniki, podwójne skoki, air recovery i przełamywanie bloku także znalazły tutaj swe miejsce. Przyzwyczajenie się do faktu, że ciosów jako takich nie ma zbyt wiele, zajmuje nieco czasu, ale gdy już osiągnięcie ten etap, będziecie mogli cieszyć się systemem takim, jaki on jest.

KONAMI TRZYMA RĘKĘ NA PULSIE I DOBRZE WIE, CO SIĘ W ŚWIATKU BIJATYK DZIEJE. CASTLEVANIA JUDGEMENT MOŻE NIE IMPONOWAĆ ZŁOŻONYM SYSTEMEM, ALE MNOGOŚCIĄ OPCJI JAK NAJBARDZIEJ

PROMOCJA Z okazji premiery w Japonii, twórcy gry zrobili sobie małą sesję zdjęciową. Poprzebierali się za bohaterów, pomalowali twarze i założyli obcisłe ciuszki. W stresującej pracy trzeba się widać czasem wyszaleć.

→I ŁOWCY WAMPIRÓW

Nie do przeoczenia jest również fakt, że wojownicy różnią się pomiędzy sobą dość znacznie. Oczywiście niektórzy są silniejsi, inny szybsi, ale nie chodzi tylko o to. Przykładowo Maria jako jedyna potrafi unosić się w powietrzu, co jest jej odpowiednikiem podwójnego skoku. Cornell z kolei wchodzi w stan furii zwiększający siłę ciosów, ale zżera to pasek przeznaczony normalnie na wspomniany super atak. Taka różnorodność sprawia, że dość łatwo wyróżnić postacie lepsze i gorsze. Simon i Alucard dysponują zarówno sporą zwinnością, jak i znaczną siłą oraz naprawdę mocarnym superem. Z kolei gra takim Golemem nie należy do najłatwiejszych. Myślę jednak, że przy rozrywkowym podejściu, jakie prezentuje ta Castlevania, jest to do wybaczenia.

Kompletnie nie do przyjęcia jest za to kamera, która niweczy znaczną część przyjemności z zabawy. Z uwagi na to, że po arenach można swobodnie biegać, perspektywa dopasowuje się do wydarzeń na ekranie. Szkoda tylko, że robi to strasznie nieudolnie i wybiera często kąt, z którego zupełnie nic nie widać. Wielokrotnie zdarzało się, że gdy odbiegłem w głąb ekranu, przeciwnicy zasłaniali moją postać i nie bardzo miałem możliwość się bronić. Problem przybiera groteskowe rozmiary podczas starcia z samym Draculą, który wprawdzie się niemal nie porusza, ale za to teleportuje po całej arenie. Powoduje to całkowitą dezorientację kamery, która już sama nie wie, co chce pokazać i jedyne, co pozostaje, to kierować się w walce intuicją.

→I NA LATA

Konami trzyma rękę na pulsie i dobrze wie, co się w światku bijatyk dzieje. Castlevania Judgement może nie imponować złożonym systemem, ale mnogością opcji jak najbardziej. Zgodnie z obecnymi standardami można modyfikować stroje wojowników, przyprawiając im rogi, ogon czy inne nietypowe akcesorium. Nie zabrakło także rozgrywki w sieci. Walczyć da się z przyjaciółmi lub

ODKRYWCA Wraz z sukcesami w głównych trybach rozgrywki, gracz odblokowuje nowe postacie (w liczbie czternastu) i akcesoria do strojów. Lecz nie tylko, gdyż wzorem Soul Calibura znalazła się tu także galeria, gdzie można obejrzeć szkice bohaterów oraz odsłuchać wszystkie utwory.

SĄ TU JACYŚ SZCZĘŚCIARZE? Posiadacze Classic Controller bądź pada od Gacka mogą cieszyć się rozgrywką bez uciążliwego machania kontrolerem. Gra nic na tym nie traci, a nawet zyskuje. Podstawowy zestaw to jednak gruszka plus willot.

nieznajomymi, z możliwością zapisania tych ostatnich jako rywali. Obowiązkowo znalazły się mecze rankingowe, a co za tym idzie, także same tabele. Szkoda tylko, że dość trudno znaleźć chętnego do gry, a i jakość połączenia podczas testów pozostawiała sporo do życzenia.

Ale nawet bawiąc się wyłącznie offline, gracz ma pełne ręce roboty. Autorzy nie zapomnieli o żadnym z obowiązkowych typów rozgrywki, a nawet pokusili się o nutkę innowacji. Na szczególną uwagę zasługują opcje Story i Castle. Ten pierwszy tryb, to seria dziesięciu pojedynków w unikalnej dla każdego bohatera kolejności, przyozdobiona słabą, bo słabą, ale jednak linią fabularną. Ukończenie Story skutkuje odblokowaniem następnej postaci dla tego trybu, a historie wszystkich składają się na wątek przewodni całej gry.

O wiele ciekawiej przedstawia się Zamek, choć wzorowanie się na trybach przygodowych z Soul Calibura jest aż nadto widoczne. Gracz na prostej mapce przemieszcza się pomiędzy kolejnymi komnatami zamku, na którego końcu czeka naturalnie sam hrabia Dracula. Kolejne pomieszczenia kryją najróżniejsze wyzwania: może to być walka z obniżoną siłą czy energią, zablokowanym superem czy nakaz wykończenia wroga konkretnym atakiem. Ale wyobraźnia twórców poszła o wiele dalej. Od czasu do czasu Castlevania zamienia się w chodzoną siekankę, kiedy to po arenie kręci się grupka szatańskiego pomiotu, czasem wielkości ekranu. Innym znów razem walka jest niewskazana, ponieważ zadaniem gracza jest jedynie zebranie określonej liczby przedmiotów z planszy. Żeby było ciekawiej, save znajduje się co kilka komnat i tylko tam można odzyskać energię. Oczywiście, można się wrócić do poprzedniego, ale gracz naraża się wtedy na zasadzkę i przymusową walkę. Emocji więc nie brakuje, co czyni z trybu Castle najjaśniejszy punkt gry.

→I TRUDNY WYBÓR

Ciężko mi Castlevanię polecić, ponieważ to podręcznikowy przykład gry, w której tyle samo zalet, co wad. W recenzji rozpisałem się głównie o pozytywach, ale wspomniane problemy z kamerą oraz dość niewielki wachlarz ciosów potrafią dać się we znaki. Nienajlepszym rozwiązaniem było podłożenie podstawowego ataku pod ruch pilotem, ponieważ po godzinie ręka zaczyna boleć. Nie jest też to najładniejsza gra na konsoli Nintendo, choć na screenach robi niezłe wrażenie. Z bliska jednak sylwetki postaci nie prezentują się zbyt dobrze, szczególnie jeśli chodzi o twarze i włosy, a na planszach i słabsze tekstury się zdarzają.

Da się na szczęście przy Castlevania Judgment bawić bez skrzywienia, więc jeśli od dłuższego czasu poszukujecie bijatyki na swoje Wii, nie jest to zła opcja. Złotych gór się jednak nie spodziewajcie. ■■

OKAZJA? Chodzą słuchy, że europejska wersja Castlevanii zostanie wydana w niższej cenie. Konami wyciągnęło wnioski z kiepskiej sprzedaży w USA?

OCENA 6.4/10

+ DUŻO TRYBÓW ZABAWY, INTERAKTYWNE ARENY
- ZA DUŻO MACHANIA I CHAOSU, KAMERZYSTA NA SZAFOT!

NIETYPOWE SPOJRZENIE NA MORDOBICIE

Niespodzianki

Jak wspomniałem w głównym tekście, na arenach nie brakuje śmiercionośnych zabawek, z których część da się przed walką wyłączyć. Taki kwas wokół pola bitwy to jego nieodłączna część, tak samo jak urwiska, z których da się zrzucić wroga i automatycznie zakończyć walkę. Ale już strumienie lawy przetaczające się przez plansze, czy bujający się nad głowami walczących olbrzymi topór, to tylko opcje, choć z pewnością dodające zabawie smaczku. Szczególnie intrygująco wygląda żaglowiec atakowany przez olbrzymią ośmiornicę, która od czasu do czasu wtrąca swoje trzy grosze oraz macki na pokład. Imponuje także wnętrze wielkiego zegara, gdzie walka toczy się na kręcących się trybach.

RETROPLUS

Witamy w drugiej odsłonie Retro Plusa. Nasza inicjatywa wspominkowego działu spotkała się z ciepłym przyjęciem z Waszej strony, co – nie ukrywam – bardzo cieszy. Nie zamierzamy jednak osiadać na laurach – Retro jest dla Was, a nie dla zgrai pierników wzdychających „sobie a muzom" do ukochanych gier i sprzętu z dzieciństwa. Gorąco więc zachęcam do nadsyłania propozycji co chcielibyście zobaczyć na tych stronach. Wedle możliwości postaramy się spełnić Wasze oczekiwania. Zachęcam też autorów tekstów chętnych do podzielenia się swą twórczością do nadsyłania materiałów. Wszak tematów nie brakuje, a z biegiem czasu pojawiać się będą nowe. Niniejszym zapraszam więc do nostalgicznej lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DRMAXA

Nintendo Entertainment System, znany w Japonii jako Famicom ,zaś w Polsce przede wszystkim jako Pegasus, to czysta, wyekstrahowana klasyka. Konsola po raz pierwszy podłączona do telewizora w 1983 roku, przetrwała jako komercyjny byt aż do 1995, natomiast zapaleńców cieszy po dziś dzień

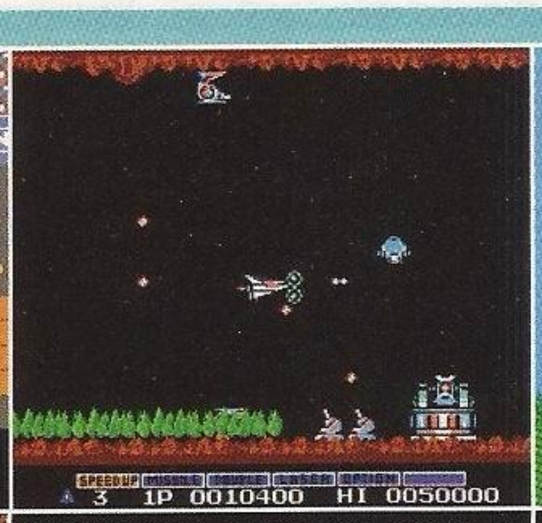
NES
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

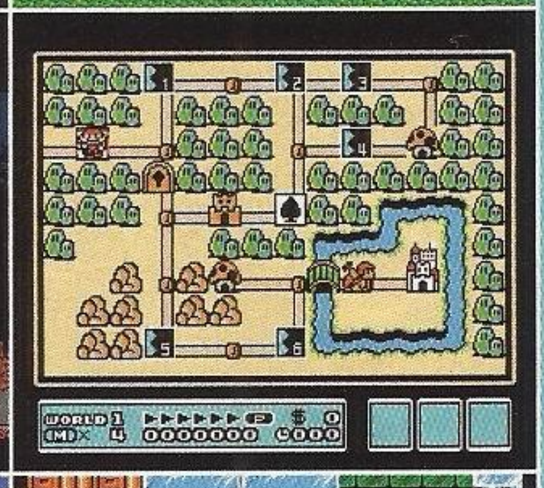
Pomysł na wyprodukowanie domowego urządzenia do gier krążył po korytarzach i salach konferencyjnych siedziby Nintendo od wczesnych lat 80., jednak dopiero sukces takich automatowych przebojów, jak Donkey Kong, Donkey Kong Jr czy Popeye ostatecznie skłonił szefostwo firmy do rozpoczęcia prac. Szefem projektu został Masayuki Muemura, postać na tyle ciekawa, że poświęcimy mu parę słów. Masayuki urodził się w 1943 roku. W czasie wojny jego rodzina zmuszona była uciekać przed bombardowaniami, w końcu osiedlając się w Kioto. Jako, że nie byli majętni, młody Masayuki zmuszony był sam konstruować sobie zabawki, co obudziło w nim pasję, która nigdy nie zanikła. Po skończeniu tamtejszej polibudy, z miejsca znalazł zatrudnienie w korporacji Sharp. Poprzez nią nawiązał pierwszy kontakt z Nintendo, kiedy to został wysłany z ofertą sprzedaży technologii fotokomórkowej (która w końcu znalazła zastosowanie choćby w Zapperze, czyli NES-owym pistolecie). Tam nasz bohater poznał Gunpei Yokoi (inna otoczona kultem postać Ninny, twórca m.in. GameBoya), z którym pozostawał w stałym kontakcie aż ten po jakimś czasie zaproponował mu pracę.

PER ASPERA AD ASTRA

Wbrew pozorom, rewolucyjna zabawka Nintendo nie miała łatwej drogi pod telewizory milionów klientów. Pierwsza partia konsol okazała się wadliwa, powodując wieszanie się gier. Konieczne było wycofanie felernych jednostek i wypuszczenie udoskonalonej wersji sprzętu, z nową płytą główną. Od tego momentu poszło już jednak z górki. W 1984 roku Famicom był już najpopularniejszym sprzętem do grania w Japonii. Logicznym ruchem była ekspansja za ocean i próba podbicia olbrzymiego rynku amerykańskiego. Także i w tym przypadku nie obyło się jednak bez komplikacji. Nie powiodła się próba podpisania umowy z Atari i wypuszczenia Famicomu pod nazwą Nintendo Advanced Video Gaming System, także drugie podejście, sprzedaż maszynki w formie zbliżonej do C-64 (z klawiaturą, magnetofonem jako czytnikiem danych i – co ciekawe – bezprzewodowym joystickiem), jako Nintendo Advanced Video System zakończyła się fiaskiem. Dopiero w 1985 roku do Stanów przybył Nintendo Entertainment System. Rok później NES trafił do części krajów Europejskich i Australii, nigdzie jednak nie zdobył w latach 80. tak olbrzymiej popularności, jak w USA i ojczystej Japonii.

Zasługi NESa dla całej branży gier nie da się przecenić – po eksplozji popularności w drugiej połowie lat 80., to właśnie szara, niepozorna maszynka sprawiła, że na Zachodzie gry video stały się popularną i wszechobecną formą spędzania czasu. Za sprawą kolejnych hitów Nintendo umacniało swoją pozycję na rynku, ukoronowaną później rozpoczęciem wydawania własnego magazynu Nintendo Power. To właśnie temu systemowi firma zawdzięcza niebywałą rozpoznawalność swej marki i logo, wszak przez długi czas słowo Nintendo funkcjonowało na Zachodzie jako synonim jakichkolwiek gier video. O grach Nintendo kręciło się filmy („The Wizard" z 1989 roku, promujący Super Mario Bros 3), NESowe akcesoria pojawiały się w hollywoodzkich przebojach (NES Advantage w „Pogromcach Duchów 2" użyty do kontrolowania ożywionej Statuy Wolności). Dopiero po 1990 roku gwiazda NESa zaczęła z lekka przygasać, zaś niezachwianej dotychczas pozycji konsoli zaczęły zagrażać produkty konkurencji, przede wszystkim 16-bitowy potwór Segi, Mega Drive (w Stanach: Genesis). Nintendo było zresztą na to przygotowane – wszak już w 1991 za oceanem pojawił się SNES. W zamierzeniach miał on zastąpić swego starszego, 8-bitowego brata. W praktyce, pomimo bycia





LICZBA KLASYCZNYCH GIER I SERII JAKIE ZRODZIŁY SIĘ, ZADEBIUTOWAŁY, CZASEM ZAŚ PRZEŻYŁY CHWILE NAJWIĘKSZEGO TRYUMFU NA NESIE, JEST ONIEŚMIELAJĄCA. MARIO, ZELDA, METROID, MEGA MAN, FINAL FANTASY I DZIESIĄTKI INNYCH... NIE BĘDZIE ŻADNYM NADUŻYCIEM STWIERDZENIE, ŻE KLASYCZNE TYTUŁY NESA TO ELEMENTARZ KAŻDEGO GRACZA. JEŚLI NIE ZNASZ TYCH GIER, APELUJĘ – ZRÓB SOBIE PRZYJEMNOŚĆ I NADRÓB ZALEGŁOŚCI

NESowe KLASYKI

FINAL FANTASY – pierwsza część rozdętej sagi nie powala dzisiaj oprawą, nie licząc doskonałej muzyki. Bardzo rozbudowana jak na swoje czasy gra, a wiele z wprowadzonych przez nią rozwiązań żyje w japońskich RPG-ach do dziś.

CONTRA – opus magnum Konami, po prostu biegnij w prawo i nawalaj do nadbiegających żołnierzy, wyrastających ze ścian działek, a od czasu do czasu do wielkiego bossa. Prostackie, trudne i niebywale grywalne.

SUPER MARIO BROS 3 – prawdopodobnie najlepsza platformówka wszech czasów, jedna z gier, które wyniosły Mario na szczyt. Niesamowicie długa, rozbudowana i zabawna.

MEGA MAN 2 – szczyt kariery niebieskiego ludzika z Capcomu. Zakręcone poziomy, wymagający bossowie i jeden z najlepszych soundtracków w grach video.

METROID – debiut Samus i najbardziej „ambientowy" tytuł na NESa. Do tego olbrzymi świat i jeden z najsłynniejszych zwrotów akcji na końcu.

LEGEND OF ZELDA – początek legendy Linka i kolejny strzał w dziesiątkę Shigeru Miyamoto. Gra, jak na swoje czasy, epickich rozmiarów z prostą i urzekającą historią w tle.

CASTLEVANIA – czyli chłopaczek z biczem, zły i potężny Dracula, i dzielący ich nawiedzony zamek. Proste początki opery mydlanej, w której kolejne odsłony gramy do dziś.

BOMBER MAN – proste zasady i wciągająca rozgrywka uczyniły pociesznego bombardiera jedną z ikon 8-bitowego grania. Szkoda, że dziś tak się stoczył.

GHOSTS N' GOBLINS – zapewne jedna z najtrudniejszych gier w historii i ładny sprawdzian dla młodzieńców uważających się za wymiataczy. Rycerzyk kontra demony.

DUCK TALES – kaczki, u-uu! Capcom potwierdza, że za cokolwiek się wezmą, potrafią dostarczyć świetną rozrywkę. Klasyczna kreskówka dla dzieci przerobiona na jedną z lepszych platformówek, nie tylko dla dzieci.

BATMAN – dowód na to, że gry na podstawie filmów mogą być dobre. Klasyczne i bardzo trudne przygody mrocznego rycerza.

KID ICARUS – nieco zapomniana gra z zapomnianym bohaterem. Platformówka w klimatach mitologicznych, łącząca elementy Mario, Zeldy i Metroida.

ADVENTURE ISLAND 2 – niesprawiedliwie uznawana często za podróbkę Mario, całkiem pomysłowa i urokliwa gra o dosiadającym dinozaurów jaskiniowcu.

AKCESORIA – DOBRE

ZAPPER – czyli klasyczny pistolet. Bo cóż może być fajniejsze od rozstrzelania telewizora?

NES MAX – alternatywa dla standardowego joypada, wyposażona m.in. w opcję turbo – prawdziwe zbawienie w niektórych grach.

NES ADVANTAGE – czyli po prostu Arcade Stick, kontroler naśladujący gały znane z automatów.

GAME GENIE – nakładka na kartridż, umożliwiająca – mówiąc wprost – oszukiwanie w każdej niemal grze. Dziś może się to wydawać skończonym lamerstwem, ale biorąc pod uwagę stopień trudności co poniektórych tytułów na NESa, Genie stanowił doskonałe rozwiązanie dla mniej cierpliwych graczy.

POWERPAD – odpowiednik dzisiejszych mat do fikania przed ekranem telewizora.

MIRACLE PIANO – dokładnie to, na co wskazuje nazwa, podłączane do konsoli organy. Zawierały zestaw gier mających ćwiczyć przyszłych wirtuozów.

AKCESORIA – ZŁE I BRZYDKIE

LASERSCOPE – rozwinięcie idei Zappera autorstwa Konami – zakładane na głowę ustrojstwo pozwalało celować ruchami głowy i zmuszało gracza do wydzierania się do mikrofonu w celu oddawania strzałów.

U-FORCE – dziwna rzecz. Rozkładana plansza, emitująca pole elektromagnetyczne, mające w założeniu pozwalać na obsługę gier poprzez ruchy dłoni. Ponoć nawet trochę działało. Tak jakby. Czasami.

R.O.B. – czyli Robotic Operating Buddy, robocik mający pełnić rolę kumpla do gry. Ambitna koncepcja pokonana przez ograniczenia techniczne. Skończyło się na dwóch grach obsługiwanych przez robota.

ROLL N' ROCKER – protoplasta Wii Fit, podkładka do kontrolowania gier ruchami całego ciała. Jeden mały problem – nie działała.

POWERGLOVE – patrz parę stron dalej.

świetnym systemem, nigdy nie udało mu się przebić popularności NESa. Ostatni tytuł na tę konsolę wydany został w 1995 roku, natomiast firma kontynuowała jej serwisowanie aż do 31 października 2007. Przerwano je nie z powodu braku zainteresowania... Po prostu skończyły się części zamienne.

8-BITOWE SERCE

Liczba klasycznych gier i serii jakie zrodziły się, zadebiutowały, czasem zaś przeżyły chwile największego tryumfu na NESie, jest onieśmielająca. Mario, Zelda, Metroid, Mega Man, Final Fantasy i dziesiątki innych... Nie będzie żadnym nadużyciem stwierdzenie, że klasyczne tytuły NESa to elementarz każdego gracza. Jeśli nie znasz tych gier, apeluję – zrób sobie przyjemność i nadrób zaległości. Wiele z tych produkcji to absolutne perełki, które – pomijając grafikę, a i to nie zawsze – nie postarzały się niemal wcale od dwudziestu lat. Prostota starej szkoły 8-bitowych gier ma w sobie uniwersalny urok, zdolny urzec każdego, niezależnie od wieku i wcześniejszego doświadczenia z grami. Grafika co prawda może dziś już niektórych rozczulać, czy wręcz odstręczać, ale i tak zestarzała się z dużo większą godnością niż choćby wczesne tytuły 3D. Jest prosta, ale schludna, zaś dla starych pierników, którzy się na tych grach wychowali, niesie ze sobą pokłady klimatu, których nie zastąpią najostrzejsze tekstury i najbardziej szczegółowe modele z dzisiejszych gier. Muzyka zaś to już zupełnie inna para kaloszy – tu zawsze liczył się przede wszystkim talent kompozytora. Zdolny muzyk potrafił w oparciu o gamę pisków wydobywających się z NESa stworzyć prawdziwe arcydzieło. A zdolnych muzyków nie brakowało. Motyw z pierwszego poziomu Super Mario Bros 3, Final Fantasy Prelude, tytułowy motyw Zeldy, kawałki z Duck Tales, Mega Man 2 i wiele innych. To muzyka, która doczekała się dziesiątek przeróbek i nadal jest nucona pod nosami przez tysiące fanów – starszych i młodszych. Grafika może wyglądać urokliwie, a grywalność nie mieć sobie równych, ale to chyba muzyka z klasycznych gier wywołuje największe emocje. Może mi się nie podobać to, co dzisiejszymi czasy robi Nintendo, ale kiedy słyszę motywy z Mario i Zeldy, po prostu łezka się w oku kręci. Puśćcie mi na pierdzącym jamniku składankę przebojów z moich ulubionych 8-bitowych gier, a zobaczycie kalejdoskop emocji jakiego nie mógłby wywołać najlepiej nagłośniony koncert symfoniczny. Czysta poezja.

LOT PEGAZA

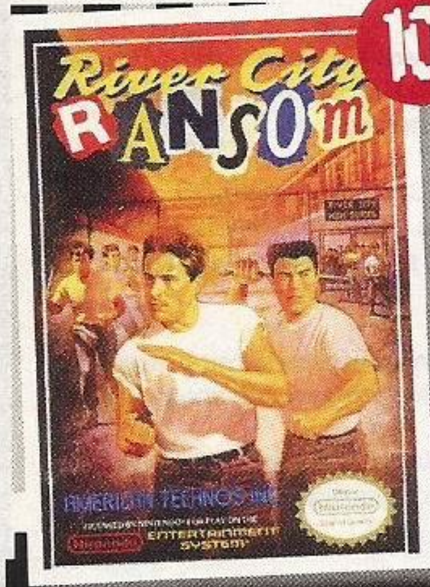
Czyli NES a sprawa Polska. W latach 90. oryginalny, zachodni NES był w naszym kraju rarytasem. Wersją, która zyskała sobie największą popularność, była znana większości z Was ukochana podróba, czyli Pegasus. Do czasu rozpanoszenia się konsol 32-bitowych, z pierwszym PlayStation na czele, ta przerobiona wersja japońskiego Famicoma zagospodarowała sobie sporą niszę na rynku. Walające się po giełdach kartridże we wszystkich kolorach tęczy, wyrastające jak grzyby po deszczu wypożyczalnie (czy raczej „wymienialnie") gier i oczywiście same konsole, stanowiące popularny prezent na urodziny czy Pierwszą Komunię, to stały element polskiej rzeczywistości lat 90. Wersji obudowy sam widziałem ładnych kilka, niektóre miały na przykład joypady przyspawane na stałe do maszyny i gumowe przyciski na padach, inne udawały kształtem batmobil (łącznie z migającymi przy włączeniu lampkami), jeszcze inne – choć ten akurat trend rozpoczął się dużo później – miały imitować wygląd potężniejszych maszyn. Najbardziej popularna była podróbka PlayStation kryjąca pod klapką, zamiast CD-ROMu, gniazdo kartów. Do dzisiaj można dorwać takie cuda na targowiskach w całej Polsce. Tylko drobna uwaga dla kolekcjonerów – Pegasus nie jest kompatybilny z oryginalnymi kartridżami na NESa, ani z jego akcesoriami (nie licząc może Zappera).

O jakiejkolwiek wersji mowa, pierwsza konsola Nintendo jest i po wsze czasy będzie najbardziej kultową i najważniejszą z klasycznych konsol, maszynką bez której historia gier potoczyłaby się zapewne zupełnie inaczej, przede wszystkim zaś – domem dziesiątek, jeśli nie setek doskonałych gier. ■ **DrMax**

W MORDĘ GO?

CZYLI 10 NAJLEPSZYCH CHODZONYCH NAWALANEK

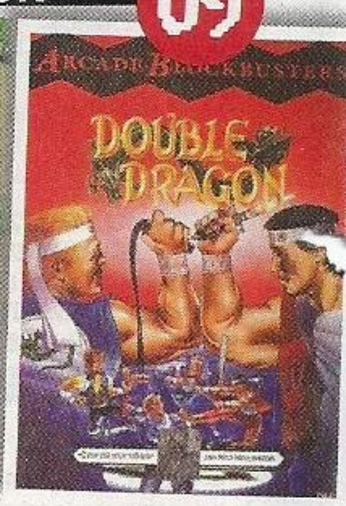
Aaaach, chodzone nawalanki, zwane czasem z angielska beat'em-upami... Dla graczy, którzy swą karierę rozpoczynali na przełomie lat 80. i 90., gatunek ten wiąże się z wieloma wspomnieniami – zarówno dobrymi (przechodzenie Final Fight z najlepszym kumplem), jak i nieco mniej dobrymi (duzi zabrali mi żetony!). Dziś gatunkowi temu wymarło się niemal doszczętnie (pomijając pojedyncze tchnienia nostalgii w rodzaju Castle Crashers), ale z drugiej strony – lubię myśleć, że w niemal każdej nextgenowej grze jest coś z klasycznych automatowych nawalanek. W końcu w znakomitej większości nowoczesnych produkcji też przede wszystkim chodzimy i tłuczemy cokolwiek wyskoczy na ekran. Zresztą, gdyby taki God of War ukazał się dziesięć lat wcześniej, to niby czym by był? Ale dość dygresji, przed Wami lista najlepszych z najlepszych w kwestii klasycznych chodzonych naparzanek. Z miejsca zaznaczam, że lista ma charakter osobisty, wspominkowy i zabawowy. Jeśli Twoja wyglądałaby zupełnie inaczej – trudno, będziemy to musieli jakoś przeboleć. No to jedziemy... //DrMax



10 RIVER CITY RANSOM

Rozpoczynamy od klasycznego tytułu z NESa, znanego także pod alternatywnym tytułem Street Gangs. Utrzymana w karykaturalnej stylistyce nawalanka w środowisku szkolnych gangów. Do maltretowania wrogów używamy dosłownie wszystkiego, co wejdzie w łapy, poczynając od kijów, poprzez łańcuchy, pejcze, a kończąc na drugim graczu. Z obitych przeciwników wypadają monety, które możemy przeznaczyć na zregenerowanie zdrówka lub nowe techniki walki! Może graficznie nie robi już dziś wielkiego wrażenia, ale nadal gra się słodko.

09 DOUBLE DRAGON



Gra, co by nie powiedzieć, kultowa. W 1987, kiedy się ukazała, była bezkonkurencyjna. Jako pierwszy beat'em-up postawiła przede wszystkim na rozgrywkę w kooperacji z drugim graczem (stąd tytuł i dwóch braci w rolach głównych). Chyba po raz pierwszy dała też możliwość podnoszenia i używania (w zbożnych celach oczywiście) przedmiotów upuszczanych przez pobitych przeciwników. Na samym początku dziewczyna jednego z braciszków dostaje z pięści w brzuch od jakiegoś obszczymura, co odpowiednio motywuje naszych bohaterów do skopania kilkunastu (kilkudziesięciu? kilkuset?) tyłków. Pozytywne przesłanie psuje nieco końcówka, kiedy to wyratowana z opresji białogłowa każe braciom (a więc i graczom) walczyć o jej względy, po czym oddaje się zwycięzcy. Ładne obyczaje. Mówiąc serio, kiedyś DD znalazłby się z pewnością na wyższej pozycji. Niestety, trochę mu się w międzyczasie zestarzało. Ale to nadal świetna i pamiętna gra.

08 GOLDEN AXE

Według wielu zapewne ten klasyk powinien znaleźć się dużo wyżej, a kto wie czy nie na pierwszym miejscu. Przypominam jednak, że to nie jest lista „zasłużonych" tylko subiektywna wyliczanka „najlepszych". Gdybym miał brać pod uwagę innowacje wniesione do gatunku, na pierwszym miejscu wypadałoby zapewne postawić grę Kung Fu Master z 1984 roku. Wracając jednak do Złotego Toporka, jest to jedna z dwóch gier – obok Final Fight – która wprowadziła beat'em-upy w lata dziewięćdziesiąte. Grafika była świetna, gracz dostawał do wyboru trójkę postaci – barczystego barbarzyńcę, skąpo odzianą amazonkę i nikczemnego wzrostu krasnoludzkiego zakapiora, a oprócz masakrowania kolejnych fal przeciwników mógł także dosiadać bestii i okładać gnomy upuszczające power-upy. Czysta frajda. Golden Axe doczekał się dwóch sequeli, przeróbki na klasyczne mordobicie w formie Golden Axe The Duel, a niedawno także dość paskudnego remake'u obdarzonego podtytułem Beast Rider. Darujcie sobie podróbki, uderzajcie po oryginał.

07 KNIGHTS OF THE ROUND

Dla niektórych zaledwie przeróbka Final Fight w średniowiecznym klimacie („zaledwie" – jakby to było coś złego), dla mnie przede wszystkim rewelacyjna gra, na którą straciłem Bóg jeden raczy wiedzieć ile żetonów. Wbrew pozorom, KotR różnił się od FF czymś więcej niż tym, że źli panowie nosili ciżmy zamiast tenisówek. Ot, choćby drobny akcent RPG – każdy z trzech bohaterów wraz z postępem rozgrywki zdobywał kolejne, coraz lepsze wersje oręża. Natomiast po zrzuceniu przeciwnika z wierzchowca, można było zabawić się w koniokrada, co dawało nam na krótki czas sporą przewagę nad wrogimi piechurami. No i nie zapominajmy – gra dawała możliwość wcielenia się w samego króla Artura i skopania kilku wieśniaków. Dobrze jest być królem.

PECHOWI NIEOBECNI

Czyli pięć gier, które prawie się załapały...

STREETS OF RAGE – klon Final Fight na Sega Megadrive sprawił, że posiadacze konsoli Niebieskich nie musieli już zazdrośnie zerkać na kolegów ze SNESami.

THE SIMPSONS ARCADE GAME – połączenie komediowego geniuszu Matta Groeninga z doświadczeniem Konami zaowocowało jedną z najlepszych (i najzabawniejszych) nawalanek w historii.

CAPTAIN COMMANDO – dowód na to, że Capcom nawet z bohaterem pojawiającym się wcześniej jedynie w instrukcjach do gier innych postaci, stworzyć umie porządną grę. Do tego mumia, ninja i niemowlę w pancerzu. Takie rzeczy tylko w Japonii.

CADILLACS AND DINOSAURS – obijanie paszczy dinozaurom nie może być słabe! Tylko nie pomylcie jej z sequelem, będącym bardzo biedną strzelaniną na szynach.

BATMAN RETURNS – może mało subtelna, ale jakże satysfakcjonująca adaptacja filmu Tima Burtona. Okładanie cyrkowców przeplatane jazdą batmobilem. I ani śladu chrypy u mrocznego rycerza.

06 TMNT 4: TURTLES IN TIME

Kto we wczesnych latach 90. nie kochał Żółwi Ninja? Niedawno próbowano owo zapomniane uczucie zaszczepić na nowo młodzieży za sprawą filmu animowanego, ale do szału sprzed lat kilkunastu się to zwyczajnie nie umywa. Komiksy, filmy, kreskówki, gadżety, figurki… I oczywiście gry. Całkiem możliwe, że najlepszą z tych ostatnich była wydana na automaty i SNESa chodzona nawalanka, w której gady podróżują w czasie rozwalając zastępy żołnierzy Klanu Stopy i niemal wszystkie znane z serialu animowanego postacie, jak Krang, Shredder, Baxter Stockman i oczywiście ulubieńcy tłumów, Rocksteady i Bebop. Bardzo ładna i bardzo grywalna nawalanka z doskonałym sterowaniem.

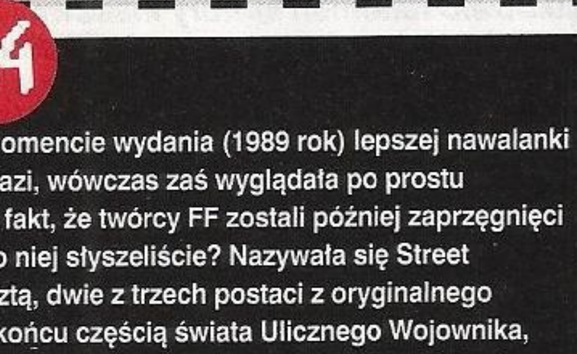
05 BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Tak naprawdę którakolwiek część Battletoads mogłaby spokojnie zająć tę pozycję. Była to seria komicznie brutalnych i supertrudnych nawalanek, w których dane nam było sterować tytułowymi Bojowymi Ropuchami. W tej odsłonie do wyboru są trzy płazy, a także obu bohaterów Double Dragon – Billy i Jimmy. Na tym jednak crossover się nie kończył – także wrogowie zaczerpnięci byli z obu serii. Bossem na pierwszym poziomie był Abobo, klasyczny burak z DD. Najfajniejszą chyba rzeczą w tej grze była ekspresyjna grafika i animacja, zwłaszcza w połączeniu z dużym stopniem brutalności – akcje w rodzaju obijania o chodnik trzymanej za włosy panny (bo to zła kobieta była...) albo wbijanie pięścią przeciwnika w glebę, by po chwili zasunąć z glana w wystającą z ziemi głowę – srogo. Jak wspomniałem, gra była trudna, nie tylko ze względu na samą walkę, lecz także na poziomy, na których omijało się przeszkody sterując lewitującym ścigaczem, lub też unikało morderczych przeszkadzajek podczas zwisania na linie. Kurcze no, fajna gra.

04 FINAL FIGHT

Co tu dużo gadać, klasyk ponad klasyki. W momencie wydania (1989 rok) lepszej nawalanki po prostu nie było. Grafika nawet dzisiaj nie razi, wówczas zaś wyglądała po prostu fenomenalnie. Zresztą, dużo powinien mówić fakt, że twórcy FF zostali później zaprzęgnięci do innej popularnej bijatyki Capcomu, może o niej słyszeliście? Nazywała się Street Fighter 2. Zresztą, dwie z trzech postaci z oryginalnego FF stały się w końcu częścią świata Ulicznego Wojownika, w wersji Alpha. Mowa o świńskim blondynie Codym i neo-ninja Guyu. Podobny zaszczyt spotkał także niektórych przeciwników – jak choćby Rolento czy Sodoma. Jednak bez wątpienia najchłodniejszym bohaterem tej kultowej naparzanki jest Haggar – burmistrz, który w obliczu porwania córki nie certoli się z porywaczami, nie negocjuje okupu, nie wzywa jednostki SWAT, tylko zdziera z klaty koszulę i rusza na miasto glanować psubratów. Ja bym na niego zagłosował.

02 THE PUNISHER



Pierwsza rzecz – to Punisher! Jeśli jest się zaznajomionym z dorobkiem i metodami stosowanymi przez Franka Castle, masakrowanie stad mięsa ulicznego nabiera zupełnie nowego uroku. Wszak Franek na brak motywacji (rodzina rozstrzelana podczas pikniku) ani kwalifikacji (trzy tury w Wietnamie) nie narzeka. W dodatku wiadomo, że każdy, kogo bierze sobie na celownik, zasłużył na to z nawiązką, co sprawia, że robi się cieplej na sercu, gdy kolejny wyrzutek społeczeństwa ląduje okrwawiony w rynsztoku (no dobra, odbija się parę razy od ziemi, błyska i znika, ale przy odrobinie wyobraźni…). A, zapomniałbym – gra oferuje pokaźny arsenał środków do krzywdzenia przeciwników, w tym oczywiście broń palną. Frank nie byłby sobą, gdyby co jakiś czas nie nafaszerował kryminalisty ołowiem, stąd też pojawiające się od czasu do czasu sekwencje kiedy Frankowi gnat sam wskakuje w łapę i nie ruszy się chłopina dopóki nie wystrzela całego magazynka w najbliższe zbiorowisko kłopotliwej młodzieży. Możliwa jest, jak na porządną naparzankę przystało, rozgrywka w duecie – jeśli zastanawiacie się w kogo wówczas wciela się drugi gracz (Punisher raczej stronił od przydupasów, pomijając nieszczęsnego Micro) to od razu wyjaśnię, że za partnera Franka robi tutaj niejaki Nick Fury – stary żołnierz, przywódca organizacji SHIELD i kawał skurczybyka (pamiętacie film z Hasselhoffem? Hehe).

03 GUARDIAN HEROES

Gra, która nigdy nie doczekała się takiej popularności, na jaką zasługiwała. Z kilku powodów, po pierwsze – ukazała się dosyć późno, bo dopiero w 1996 roku, kiedy świat zdążył zachłysnąć się trzecim wymiarem, a staroszkolne nawalanki odchodziły do lamusa. Po drugie – była tytułem na wyłączność dla Saturna i zapewne przez to wielu ludzi nawet o niej nie słyszało. Niech żałują, bo Guardian Heroes było po prostu przekozackie. Pomijając już fachową oprawę graficzną (osławione możliwości Saturna w kwestii grafiki 2D pokazały na co je stać) i dźwiękową (świetna muzyka), gra była też niesamowicie, jak na ten gatunek, innowacyjna. Wprowadzono drobne elementy RPG w formie podbijania statystyk postaci pomiędzy poziomami za punkty zarobione przez katowanie wrogów. Poza tym gra była w dużej mierze nieliniowa. Gracz regularnie dostawał możliwość wyboru ścieżki jaką podąży jego bohater, co owocowało możliwością wielokrotnego przechodzenia gry i odkrywania za każdym razem nowej ścieżki, a nawet bossa. Nie zapominajmy też o możliwości walki na kilku planach pola bitwy – tuż przy ekranie, w głębi, lub zupełnie w tle – oraz bogatych opcjach rozgrywki dla kilku (do sześciu!) graczy. Właśnie za takie gry ciepło wspominamy Saturna.

01 ALIEN vs. PREDATOR

Co dostaniemy jeśli połączymy Capcom z Obcym i Predatorem? Mistrzostwo świata w kwestii chodzonych nawalanek. Wydana w 1994 roku wyłącznie na automaty gra pozwalała wcielić się w jedną z czterech postaci – pana z cybernetyczną ręką wzorowanego na gubernatorze Kaliforni, skośnooką panią i dwóch Predziów (model na łowy oraz na wojnę) – by za ich pomocą bić, palić i dziurawić zastępy Obcych. Jeśli komuś zdaje się, że przeciwnicy są na jedno kopyto, to się grubo myli – gatunków kosmicznych bestii w grze spotykamy ładne kilka, plus obowiązkowi bossowie, z Królową czającą się gdzieś na końcu. Śliczna, szczegółowa grafika połączona z płynną animacją czynią z AvP najładniejszą grę na tej liście, natomiast doskonale opracowane sterowanie, multum postaci, ciosów i zróżnicowane, klimatyczne poziomy sprawiają, że jest po prostu najlepsza. Jedyny szkopuł – nigdy nie została przeniesiona na żaden domowy system. Jeśli więc brzydzicie się emulacją, czeka Was lekki zgryz ze znalezieniem oryginalnego automatu. Koniecznie w wersji deluxe, umożliwiającej jednoczesną walkę ramię w ramię trzem graczom. Jeśli ktoś nie ma pomysłu co mi sprawić na urodziny, to, ekhem…

WOJENNY MŁOTEK

Spalić heretyka. Zabić mutanta. Oczyścić niewiernych. Pierwsze wydanie Warhammer Fantasy Battle ujrzało blade światło sklepów hobbystycznych w 1983 roku. Zapoczątkowało fenomen kultury masowej, szybko stając się najpopularniejszą planszową grą bitewną, zrzeszając miliony fanatyków zapalczywie kupujących, malujących i wystawiających do boju swe miniaturowe armie

Do dziś w spocone ręce fanów trafiło siedem edycji gry, kilkanaście zainspirowanych nią produktów ubocznych (z najpopularniejszym, Warhammerem 40,000 na czele), a także niezliczona liczba gadżetów, książek, komiksów oraz – jakżeby inaczej – gier. My zajmiemy się oczywiście tymi ostatnimi; zarówno opartymi na klasycznie fantastycznym Warhammerze, jak i jego futurystycznym, mrocznym braciszku.

MROCZNE FANTAZJE

Pomimo bycia pierworodnym dzieckiem Games Workshop, osadzony w pseudo-późnośredniowiecznych klimatach Warhammer Fantasy Battle doczekał się swej pierwszej gry video dopiero w 1995 roku, za sprawą Shadow of the Horned Rat – taktycznej strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Wypada jednak dodać, że debiut ten – choć późny – okazał się ze wszech miar udany. Unikalne spojrzenie na zaczynający wówczas powolny proces stagnacji gatunek spodobało się nie tylko fanom Starego Świata. Sterowanie całymi oddziałami, zamiast pojedynczymi wojakami, pozwalało na łatwe kontrolowanie pola bitwy, a brak jakiegokolwiek aspektu ekonomicznego (może poza dokupowaniem jednostek) sprawił, że żądni posoki gracze skupić mogli się na tym, co w Warhammerze najważniejsze – bitwach. Dodajmy do tego jeszcze imponującą jak na owe czasy, „niemal trójwymiarową" oprawę graficzną, a dostaniemy ze wszech miar udany tytuł, do dziś cieszący się szacunkiem fanów. Warto dodać, że gra została skonwertowana także na pierwsze PlayStation, co niektórzy maniacy wykorzystują odpalając ją na przenośnym PSP za pomocą emulatora.

Twórcy gry, Mindscape, zadowoleni z ciepłego przyjęcia gry, postanowili iść za ciosem i trzy lata później zaatakowali kontynuacją, Dark Omen, którą podsumować można typowym hasłem „więcej, ładniej, lepiej". Zasady rozgrywki pozostały niezmienione, znacznemu ulepszeniu poddano za to grafikę (choć jednostki nadal były jedynie dwuwymiarowymi bitmapkami). W trosce o szeroki odbiór gry, postanowiono też stonować poziom trudności, horrendalnie wysoki w Rogatym Szczurze – choć raczej z powodu znacznej przewagi liczebnej wrogów, niż ich powalającej inteligencji.

Ostatnim słowem w kwestii taktycznych Młotków pozostaje jak na razie wydany nieco ponad dwa lata temu Mark of Chaos. Kontynuował on ideę rozgrywki zapoczątkowaną jeszcze w 1995 roku, dodając nieodzowną oprawę na miarę XXI wieku. Tego ostatniego nie da się jednak powiedzieć o wydanej niedawno na X360 konwersji, zawierającej także oficjalny dodatek Battle March, i tak też zatytułowanej. Oddając grze sprawiedliwość, PSX-owe konwersje dwóch poprzednich części także odstawały nieco od swoich odpowiedników na PC, jednak w roku 2008, przy obecnych możliwościach konsol, taka fuszerka nie może być w żaden sposób usprawiedliwiona. Jeśli ktoś ma ochotę dowiedzieć się na ten temat czegoś więcej, zachęcam do lektury recenzji zamieszczonej w poprzednim numerze NEOplus.

Ostatnim, i dla wielu zapewne najważniejszym, projektem okazał się jednak Warhammer Online: Age of Reckoning, czyli osadzony w nieprzytulnych pieleszach Starego Świata MMORPG, usilnie starający się przekonać wszystkich, że nie jest tylko kolejnym klonem World of Warcraft. Oddając grze sprawiedliwość, trzeba przyznać, że robi co może, aby odciąć się od konkurencji za pomocą oryginalnych elementów w rodzaju bogatych możliwości customizowania postaci i ciekawych założeń rozgrywki, mających w założeniu przerzucić ciężar z bezmózgiego grindowania na bardziej intensywne poczucie egzystowania w wirtualnym światku. Oryginalny czy nie, Warhammer Online spotkał się z całkiem ciepłym przyjęciem internetowej braci – autorzy donieśli niedawno o przekroczeniu progu miliona sprzedanych egzemplarzy. Czy to jednak nie ironia losu, że dziś, na poletku masowego grania online, to Warhammer uchodzi za naśladowcę WoW, podczas gdy wcześniejsze hity Blizzarda, z Warcraftem i Starcraftem na czele, zrzynały z koncepcji uniwersum opracowanego przez Games Workshop aż miło? Oczywiście pomijając drobny fakt, że wszyscy i tak zerżnęli wszystko od papy Tolkiena.

CZTERDZIEŚCI TYSIĘCY

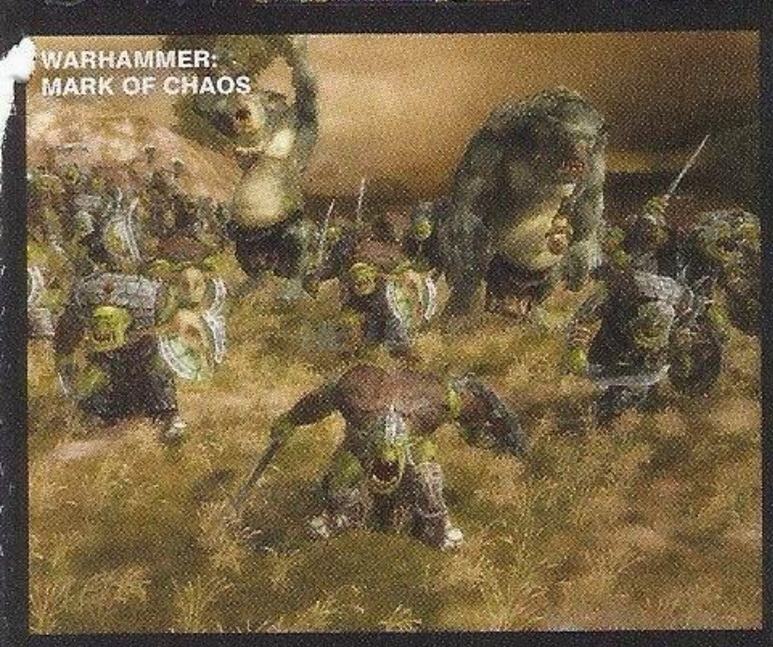
Zostawmy jednak zatęchłe, splamione posoką tuzina ras równiny Starego Świata i przenieśmy się do wcale nie milszego czterdziestego tysiąclecia, kiedy to konflikt rozrósł się na intergalaktyczną skalę, a krew i łuski zalegają na tysiącu planet. Oryginalny bitewniak Warhammer 40,000 ujrzał światło dzienne w 1987 roku i stanowił próbę urozmaicenia oferty Games Workshop o grę w klimatach science-fiction. Trudno orzec czy twórcy spodziewali się, jak olbrzymią popularność zdobędzie ów barwny odprysk ich wcześniejszego systemu, i że dość szybko przebije go popularnością, ale tak właśnie się stało.

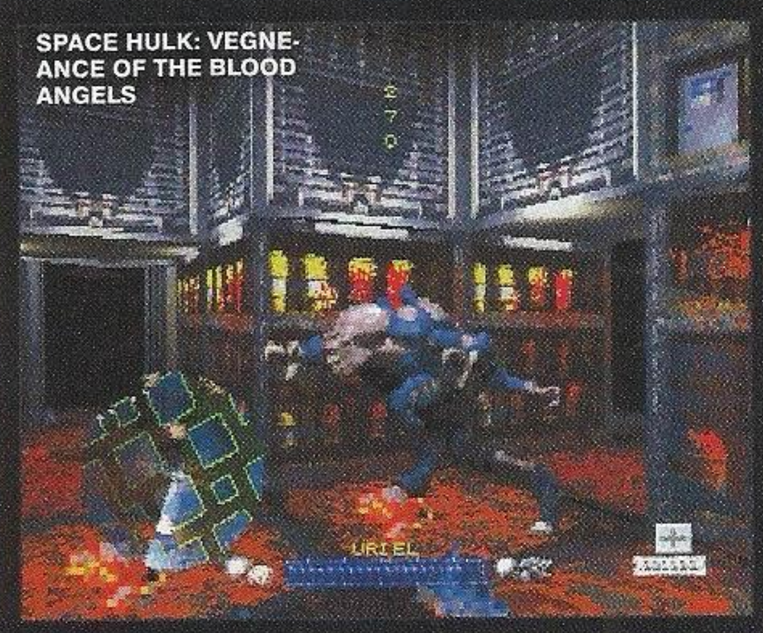
Komputerowo-konsolowe resume „Czterdziestki" jest dużo bogatsze niż to, którym pochwalić się może jej starszy braciszek. Pierwsza komputerowa adaptacja ukazała się już w 1992 roku, czyniąc WH40K nie tylko bardziej doświadczonym z rodzeństwa, ale też tym, który pierwszy utracił swe komputerowe dziewictwo. Space Crusade było całkiem udaną próbą przeniesienia gry planszowej o tym samym tytule na ekrany PC, Amigi, C-64, Spectrum, Amstrada i Atarynki. Była to gra taktyczna, przedstawiona za pomocą izometrycznego rzutu kamery, bądź też z góry. Została ona ciepło przyjęta przez graczy, a zwłaszcza fanów oryginału, prawdziwą rewelacją okazać się miał jednak dopiero wydany rok później Space Hulk. Podobnie jak swój poprzednik, także i ten tytuł oparł swe założenia na usytuowanej w świecie WH40K planszówce, w której małe oddziały Kosmicznych Marines oczyszczały wraki potężnych stacji kosmicznych z plugawych Genokradów, podgatunku najbardziej zwierzęcej z warhammerowych ras – Tyranidów. Space Hulk nie poprzestał jednak na prostym przełożeniu zasad protoplasty na ekran komputera – zamiast powolnej, taktycznej rozgrywki, zaoferował bowiem przede wszystkim dynamiczną akcję obserwowaną oczami opancerzonych bohaterów. Co nie znaczy, że taktyki zupełnie zabrakło – główna trudność gry polegała na sterowaniu na raz nawet dziesięcioma żołnierzami. Działo się to za pośrednictwem ekranu dowodzenia, podczas gdy nad wybranym podwładnym gracz przejmował bezpośrednią kontrolę. Gra co prawda mocno się już zestarzała, zwłaszcza w kwestii oprawy (niska rozdzielczość, uboga animacja i kiepskiej jakości digitalizowana mowa oryginalnie dobywająca się z PC Speakera!), ale z powodu unikalnej koncepcji warto o niej pamiętać. W roku 1995 ukazała się jej bezpośrednia kontynuacja – Vengeance of the Blood Angels – przenosząca rozgrywkę w pełnoekranowy tryb FPP i znacznie podciągająca poprzeczkę w kwestii grafiki.

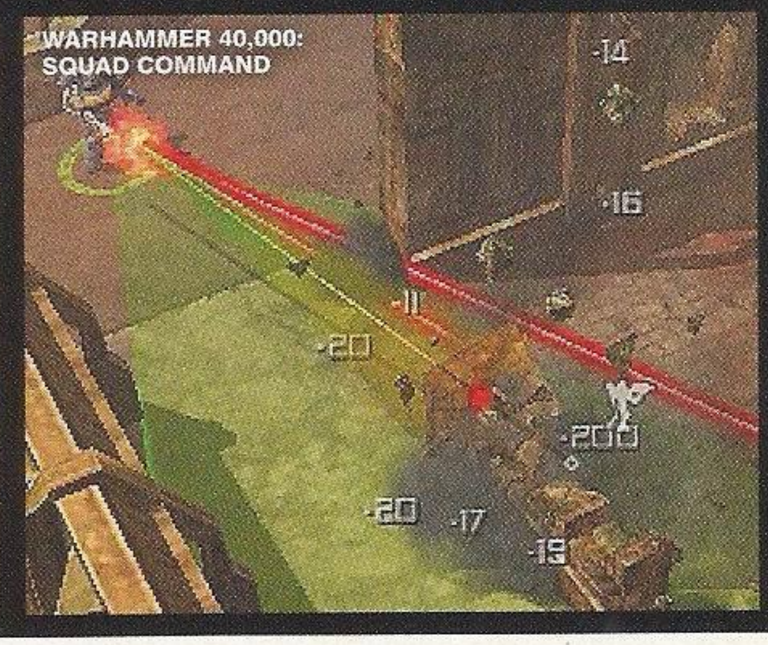
KOMPUTEROWO-KONSOLOWE RESUME „CZTERDZIESTKI" JEST DUŻO BOGATSZE NIŻ TO, KTÓRYM POCHWALIĆ SIĘ MOŻE JEJ STARSZY BRACISZEK. PIERWSZA KOMPUTEROWA ADAPTACJA UKAZAŁA SIĘ JUŻ W 1992 ROKU

DZIEDZICTWO

Jak już wspomniałem w tekście, liczba zainspirowanych obiema wersjami Młotka powieści, komiksów, gier RPG, karcianek, planszówek i inszych wyciągaczy kasy jest onieśmielająca i omówienie ich wszystkich spokojnie wypchałoby cały numer eNPlusa. Warto jednak wspomnieć o co ciekawszych przejawach młotkowej fascynacji. Co powiecie na przykład na wydany w 1989 roku album metalowej kapeli Bolt Thrower, zatytułowany „Realm of Chaos", w całości poświęcony WH40K? Co więcej, kilka lat temu inna grupa, Art of Perception, została zatrudniona do nagrania serii ścieżek dźwiękowych do samego bitewniaka. Mało? W planach był także pełnometrażowy, animowany komputerowo film „WH40K Bloodquest", którego produkcja została ostatecznie zawieszona, ale trailer nadal możecie obejrzeć w sieci. Inny obraz, krótkometrażowy aktorski „Inquisitor", ujrzał w końcu światło dzienne. Film został posklejany z ujęć zaprezentowanych Games Workshop w celu uzyskania zgody na ekranizację ich gry i trzeba przyznać, że jak na – zapewne – mikroskopijny budżet prezentuje się sympatycznie. Pytam tylko – dlaczego, przy nadal wielkiej popularności gry i po sukcesie „300" Zacka Snydera, nikt nie zdecydował się jeszcze na wysokobudżetową ekranizację Młotka z prawdziwego zdarzenia? Całkiem możliwe, że hordy młodych niewyżytych mężczyzn zamiast „For Sparta!" wrzeszczeliby „For the Emperor!". I kopali kolegów po klatkach piersiowych, oczywiście.







Druga połowa lat dziewięćdziesiątych upłynęła fanom przyszłościowego Młotka pod znakiem turowych strategii. W ciągu trzech lat, od 97 do 99 roku światło dzienne ujrzały aż trzy tytuły z serii, przynależne do tego zasłużonego gatunku. Pierwszy z nich – Final Liberation – opierał się na odmianie gry bitewnej z dopiskiem Epic, w której gracze operują większą liczbą mniejszych jednostek i toczyć mogą, jak sama nazwa wskazuje, bardziej epickie starcia. I to udało się grze w miarę wiernie oddać, o ile można mówić o epickości przy przesuwaniu nieruchomych jednostek po statycznej planszy. Gra nie powalała też grafiką, choć wówczas niewiele można jej było zarzucić. Rok później fani otrzymali Chaos Gate, w mojej skromnej opinii najlepszy tytuł z trójcy. Znacznie zmniejszono skalę potyczek, oddając graczom pod komendę zaledwie kilku (w porywach do kilkunastu) Ultramarines, dzięki temu jednak rozgrywka zdecydowanie zyskała na dynamice (o ile – ponownie – można mówić o dynamice w czymś tak statycznym, jak turowa strategia). Dzięki zbliżeniu kamery do pola bitwy i szczegółowej grafice możliwe stało się także bardziej intensywne wczucie się w dowódcę małego acz śmiercionośnego oddziału, w czym dodatkowo pomagała klimatyczna muzyka o wysokim stężeniu patosu. Ostatnim, wydanym w 1999 roku TBS-em w świecie WH40K był Rites of War, będący praktycznie klonem gier z serii Panzer General, czyli sprowadzający się do przesuwania symbolizujących jednostki żetonów po mapie. Dla strategów z wyobraźnią.

Po serii przyjemnych acz mocno niszowych tytułów zainteresowanie uniwersum „Czterdziestki" nieco opadło, graczom zaś przyszło czekać na ponowną wizytę w tym popapranym świecie aż do 2003 roku. Kiedy zaś to się w końcu stało, za sprawą strzelanki FPP Fire Warrior, okazało się że średnio było na co czekać. Gra pozwalała wcielić się w żołnierza jednej z mniej znanych ras Warhammera, pociesznych Tau, opierających swą siłę głównie na walce na dystans. Tytuł ów sprawdził się nieźle jako wirtualna wycieczka dla fanów, którzy po raz pierwszy mogli przyjrzeć się z bliska wielu jednostkom znanym z bitewniaka, spojrzeć prosto w przekrwione oczy wojownika Chaosu, tudzież zmierzyć się na opancerzone klaty z budzącym respekt Kosmicznym Marine. Szkoda tylko, że grafika prezentowała dość żenujący poziom, a rozgrywka nie była dużo bardziej rozbudowana niż dziadek Doom i sprowadzała się głównie do biegania od drzwi do drzwi i okazjonalnej wymiany ognia.

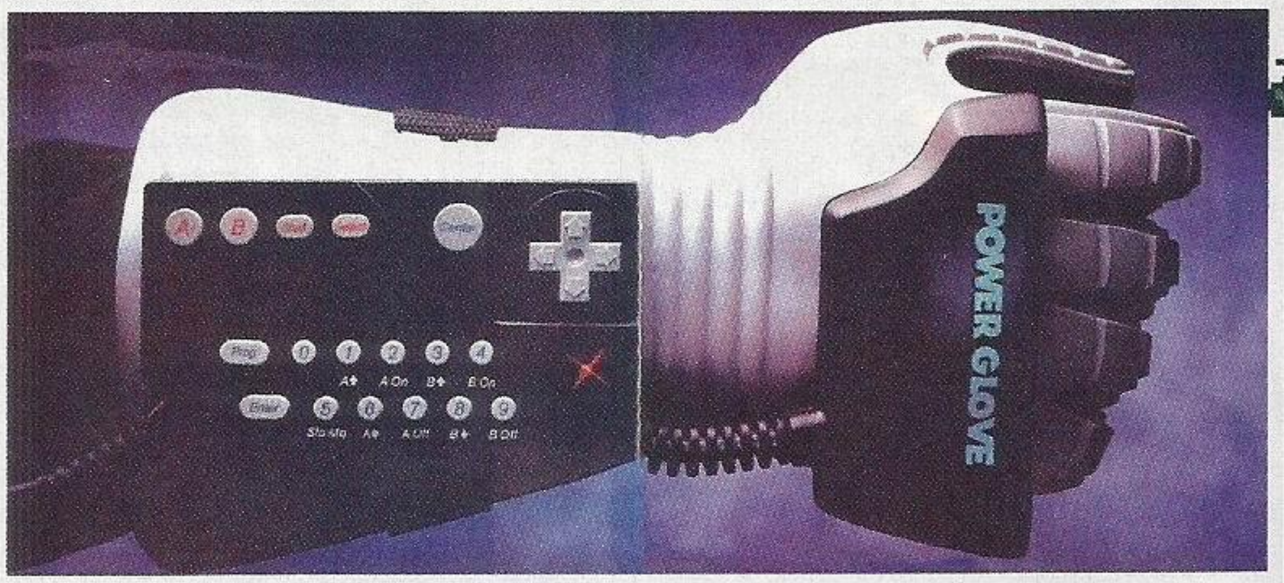
Za to prawdziwym objawieniem okazał się dla wielu wydany rok później Dawn of War – strategia czasu rzeczywistego pozwalająca przejąć dowodzenie nad jedną z czterech armii (Orki, Chaos, Eldarzy i oczywiście Space Marines), którą to liczbę wydawane latami kolejne rozszerzenia (Winter Assault, Dark Crusade, Soulstorm) podbiły do dziewięciu. Pomimo, że Świt Wojny na pierwszy rzut oka nie wyróżniał się niczym specjalnym z grona RTS-ów (pomijając rewelacyjną otoczkę), zastosowano w nim kilka bardzo ciekawych pomysłów urozmaicających rozgrywkę. Najważniejszym była chyba konieczność zajmowania i kontrolowania rozrzuconych po polu bitwy punktów dowodzenia, co zapobiegało prowadzeniu typowej dla tego gatunku wojny pozycyjnej, gdzie przeciwnicy kitrają się w swych bazach, co rusz posyłając na wrogie instalacje kolejne fale produkowanych masowo jednostek. Gra została przyjęta bardzo, ale to bardzo ciepło i zyskała sobie olbrzymią bazę fanów, zwłaszcza dzięki opcji rozgrywki sieciowej, w której to kwestii bije ją na głowę chyba tylko blizzardowski Starcraft, będący jak powszechnie wiadomo, najpopularniejszą religią Korei Południowej. Lada moment ukazać ma się sequel, zatytułowany zmyślnie Dawn of War II, w którym nacisk ma być jeszcze bardziej przerzucony na czystą walkę, z dodatkiem elementów RPG.

Ostatnim godnym wzmianki tytułem jest Squad Command, dostępne wyłącznie na PSP i DS, będące swego rodzaju powrotem do taktycznych korzeni serii. W zapowiedziach jednak widnieją przynajmniej dwa ciekawe tytuły których akcja osadzona będzie w świecie WH40K. Pierwszy, może mniej interesujący dla posiadaczy konsol, to Warhammer 40K Online, będący próbą powtórzenia sukcesu Age of Reckoning i odciągnięcia większej liczby graczy z ciągle rozrastającego się świata Azeroth. Co prawda na pierwszy rzut oka, idea MMORPG osadzonego w tak odhumanizowanym uniwersum, w którym „jednostka niczym, jednostka bzdurą" wydaje się dyskusyjny, ale autorzy – odpowiedzialne za nadchodzące Darksiders: Wrath of War studio Vigil Games – obiecują kilka ciekawych innowacji, w rodzaju konieczności łączenia się graczy w oddziały, a także rozbudowany system osłon i zachodzenia przeciwnika z flanki, o epickiej skali bitew nie wspominając. Drugim, zdecydowanie bardziej konsolowym projektem jest Space Marine – strzelanka TPP budząca skojarzenia z Gears of War, w której gracz wcieli się w przypakowanego sługusa Imperatora i wyruszy na krucjatę, by za pomocą boltera i miecza łańcuchowego oczyszczać świat z niewiernych. Na razie zaprezentowana została bardzo wczesna wersja gry, ale trzeba przyznać, że zapowiada się całkiem intrygująco. Zgodnie z imperialną ideologią, nasz Marine nie będzie chować się jak tchórz za przeszkodami terenowymi, tylko z pieśnią na ustach pędzić do otwartej walki, siekąc i strzelając na lewo i prawo. Urozmaiceniem będą momenty, które autorzy nazwali „Cinemaction", czyli po ludzku mówiąc ukazane pod wymyślnymi kątami widzenia krwawe finishery (których rodzajów według zapowiedzi autorów mają być dosłownie setki), a także swego rodzaju sekwencje QTE, nie sprowadzające się jednak tylko do bezmyślnego klepania po przyciskach. Jest zatem na co czekać. Ku chwale Imperatora! ■ **DrMax**

ZAGUBIONE W CZASIE

POBAW SIĘ MOCĄ!

Przez ponad dekadę owocnej kariery NES doczekał się wielu mniej lub bardziej sensownych gadżetów mających urozmaicić kontakt z setkami gier jakie się nań ukazały. Był zapper, znany popularnie pistoletem, były maty i podkładki... //DrMax



Ale żadne ustrojstwo nie zyskało sobie jednak tak złej sławy, jak omawiany dziś wykwit amerykańskiej myśli technicznej. Przed Wami... Powerglove.

Trzeba uczciwie przyznać twórcom owego dziadostwa, wyprodukowanego w 1989 roku przez Mattel (wersja US) i koncern PAX (dla Japonii), że pomysł z początku mógł wydać się ciekawy. Ot, zamiast prozaicznego joypada, gracz przywdziewałby kozacko zaprojektowaną rękawicę i sterował postacią na ekranie ruchami swej własnej ręki. Miało to zapewne na celu głębsze wciągnięcie gracza w rozgrywające się na ekranie telewizora wydarzenia, taka mała wirtualna rzeczywistość bez hełmu. Szkoda, że w praktyce nikt chyba nie pomyślał JAK właściwie rozwiązać np. poruszanie się postaci na dwuwymiarowej płaszczyźnie za pomocą machania łapą. Co z tego wynikło? Powerglove po prostu nie działała. No, dawało się za jej pomocą grać w niektóre tytuły, głównie wyścigi lub symulatory, wymagające właściwie tylko przesuwania pojazdu lub celowniczka po ekranie. W przypadku nawalanek czy gier platformowych, których wszak na 8-bitowych maszynach było zatrzęsienie, wynalazek ów sprawował się gorzej niż żenująco, po prostu nie umiejąc rozpoznać wykonywanych przed telewizorem ruchów lub błędnie je odczytując – co zazwyczaj kończyło się co najmniej stratą życia.

Nie myślcie jednak, że cała obsługa rękawicy sprowadzała się tylko do wciągnięcia jej na przedramię i już – nic tylko hulać przed ekranem. Nic bardziej mylnego. Po pierwsze – zanim urządzenie w ogóle raczyło zadziałać, należało umieścić na szczycie telewizora zestaw czujników mających odczytywać ruchy gracza (z czym niespecjalnie sobie radziły). To jeszcze nie wszystko, drugim obowiązkowym przystankiem było wklepanie na umocowanej na rękawicy klawiaturce odpowiedniego kodu dopasowanego do gry, w którą zamierzaliśmy grać. Ot, i wszystko. Po tej skromnej procedurze przygotowawczej Powerglove był gotowy do (nie)działania.

Rękawica do dziś pozostaje jednym z najbardziej pamiętnych, najszerzej rozreklamowanych bubli w historii sprzętu do grania i ładnym memento, iż nie wszystko, co wyprodukuje lub pobłogosławi Nintendo, od razu zamienia się w złoto. Pod koniec lat 80. firma boskiego Shigeru włożyła naprawdę duże pokłady pieniędzy i wysiłku, żeby wcisnąć to badziewie graczom. Zaczynając od intensywnej kampanii w prasie i telewizji (która rozpropagowała hasło reklamowe „Now you're playing with power!" które Angry Video Game Nerd uroczo sparafrazował jako „Now you're playing with fucking shit!"), a kończąc na pamiętnej, komicznie debilnej scenie z filmu „Wizard", w którym zły dzieciak Lucas gra w Rad Racera za pomocą Powerglove właśnie, wypowiadając przy okazji legendarną kwestię: „I love the Powerglove... It's so bad!"

Co najciekawsze, mimo że dzisiaj urządzenie jest powszechnie wyśmiewane, niedługo po wprowadzeniu na rynek ów chybiony wynalazek zwrócił się ponoć z nawiązką. Według twórców, Powerglove rozeszło się w samych Stanach Zjednoczonych w liczbie ponad stu tysięcy egzemplarzy. Oczywiście porównanie jest trochę nieuczciwe, ale jednak nasuwa się samo – ciekawe czy za kilkanaście lat gracze będą w podobny sposób robić sobie jaja z Wii. I co wówczas będzie pełniło rolę nowego, rewolucyjnego wynalazku Nintendo? ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** M. Bison.
- **Znany też jako:** Bison, Bizon, el dyktatorre, Vega (przydomek używany w Japonii).
- **Cechy charakterystyczne:** Czerwony mundurek, stalowe ochraniacze na ramionach, nadgarstkach i goleniach, czapka z symbolem trupiej czaszki z piorunem układającym się w „S", demoniczny uśmiech, obłęd w oczach.
- **Pierwszy znany występek:** 1991 rok – zabójstwo.
- **Znane przewinienia:** zorganizowana przestępczość, terroryzm, wielokrotne zabójstwo, organizacja nielegalnych walk, napad, pobicie.
- **Współpracownicy:** Sagat, Vega, Balrog, Juni, Juli, i wielu innych.
- **Zbrodniczy życiorys:** Poszukiwany dał się poznać jako przywódca jednej z najniebezpieczniejszych organizacji terrorystycznych, Shadaloo. Dowodząc nią, zlecał i osobiście zajmował się morderstwami, porwaniami i innymi formami zorganizowanej przestępczości. Poszukiwany cierpi na megalomanię, uważając się za najpotężniejszego wojownika na świecie, czego efektem było organizowanie nielegalnego turnieju walk. Nadmierna pewność siebie i brak skrupułów namnożyły poszukiwanemu wrogów w środowisku nielegalnych walk ulicznych – jak wskazują doniesienia świadków, kilkukrotnie został dotkliwie pobity przez niejakiego Ryu (zwerbowano).
- **Zalecone postępowanie:** Dzwonić po agenta Ryu (0-700-HADOUKEN).
- **Dokumentacja zbrodni:**

Street Fighter 2 (1991)
Street Fighter Alpha 1 – 3 (1995; 1996; 1998)
Street Fighter: The Movie (1995)
X-Men vs Street Fighter (1996)
Street Fighter EX 1, 2 PLUS, 3 (1997; 1999; 2001)
Marvel Super Heroes vs Street Fighter (1998)
SNK vs Capcom (wszelkie możliwe wersje; 1999 – 2003)
Marvel vs Capcom 2 (2000)
Street Fighter 4 (2009)

I AM 8BIT

JEŚLI ZNUDZIŁ WAS POWRACAJĄCY CO JAKIŚ CZAS SPÓR PT. „CZY GRY VIDEO MOGĄ BYĆ SZTUKĄ?", POLECAM COŚ INNEGO: SZTUKĘ GRAMI ZAINSPIROWANĄ

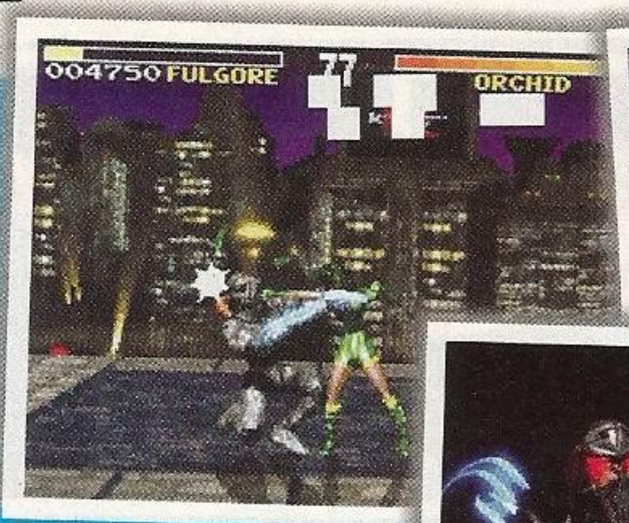
I am 8-bit to coroczna wystawa zapoczątkowana w 2005 roku przez grupę artystów z odchyłem na punkcie klasycznych gier. Podczas imprezy prezentowane są prace będące interpretacjami, bądź wręcz hołdami dla takich tytułów jak Mario, Zelda, Metroid, Pac-Man, Frogger, Dig Dug, Tetris, i wielu innych. Autorzy nie są ograniczani pod względem zastosowanej techniki, dzięki czemu na wystawie podziwiać można niemały przekrój stylów, począwszy od obrazów olejnych, poprzez grafikę komputerową, szkice ołówkowe, kończąc na klasycznej rzeźbie, wyszywankach i pluszowych maskotkach. Warunek jest jeden – każde dzieło ma w jakiś sposób budzić skojarzenia z niezapomnianymi grami video z lat 80., nierzadko dość przewrotnie je interpretując.

Impreza zdążyła już zdobyć sobie uznanie i zainteresowanie sporej grupy szanowanych artystów, żeby wymienić choćby znanego m.in. z komiksowej adaptacji Metal Gear Solid Ashleya Wooda, a także twórców gier. Szczególnym przejawem sympatii tych ostatnich było stworzenie przez firmę Harmonix specjalnej wersji Guitar Hero zawierającej zestaw 8-bitowej muzyki, specjalnie na użytek drugiej edycji imprezy w 2006 roku. Jednak najciekawszym chyba aspektem I am 8-bit są wymyślne, często interaktywne happeningi i instalacje w rodzaju tej skonstruowanej przez Jasona Torchinskiego. Jason skonstruował bowiem monstrualnych rozmiarów kontroler do Atari 2600, co najlepsze – w pełni sprawny! Zwiedzający mogli sprawdzić go w akcji, uwieszając się całym ciałem na wielkim joysticku i depcząc po przycisku.

Tych z Was, którym owa inicjatywa twórcza przypadła do gustu, zapewne nieco zbiesi fakt, iż jak na razie wystawę oglądać można wyłącznie w Los Angeles. Pewnym pocieszeniem może być jednak album zatytułowany, jak nietrudno się domyślić – „I am 8-bit" – zawierający wybór najciekawszych prac wraz z nostalgicznym wstępem i skrótowym przedstawieniem poszczególnych autorów. Ów grubaśny, bo niemal 160-stronicowy, ładnie wydany zbiorek może stanowić smakowity kąsek dla starszych graczy, jeśli nie ze względów czysto estetycznych (bo powiedzmy sobie szczerze, nie wszystkie zamieszczone w nim prace muszą każdemu przypaść do gustu) to chociaż nostalgicznych. Książka nie została co prawda wydana w Polsce, jednak zamówienie jej z zagranicy jest sporo tańsze niż bilet do Stanów. Dlatego zainteresowanym serdecznie ową inwestycję polecam. ■ **DrMax**

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

KILLER INSTINCT



Zabawmy się przez chwilę w skojarzenia. Co powiecie na hasło „wczesne lata dziewięćdziesiąte"? MC Hammer? Wojownicze Żółwie Ninja? Guma do żucia Turbo? No dobra, to dodajmy jeszcze: „Mordobicia". Tu większość z Was powinna zakrzyknąć dwie liczące się wówczas nazwy: Mortal Kombat oraz Street Fighter. Czy jednak o czymś nie zapomnieliśmy?

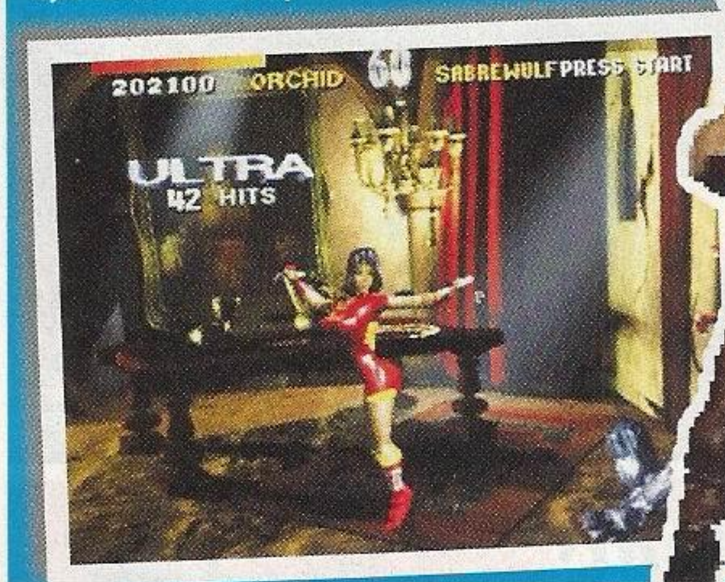
Była sobie jeszcze jedna, nieco dziś zapomniana, ale dla wielu kultowa naparzanka. Ukazała się w 1994 roku na automatach i szybko została skonwertowana na 16-bitowego SNESa. O jakiej grze mowa?

(odkaszlnięcie w celu wyprodukowania odpowiednio gardłowego głosu)

KILLER INSTINCT

Oczywiście.

Powiedzmy to sobie od razu, żeby nie było wątpliwości – Killer Instinct rządził. Czy był lepszy niż MK2 albo SF2? Nie, ale stanowił dla nich świetną alternatywę i uzupełnienie zarazem. Pierwsza różnica – grafika była renderowana, w przeciwieństwie do ręcznie rysowanego Ulicznego czy digitalizowanego Mortala, i jak na swoje czasy wyglądała po prostu świetnie. Po drugie – system walki, prosty (niektórzy powiedzieliby pewnie – prostacki), ale niezawodny w kwestii dostarczania satysfakcjonującej wyżywki. Łatwość z jaką przychodziło składanie kolejnych Ultra, Hyper, Killer kombosów po 28 ciosów, miała moc sprowadzania błogiego uśmiechu na twarze największych ponuraków. Dodajmy do tego wysoki poziom brutalności (były też finishery, a jakże – najbardziej pamiętny to chyba odsłonięcie biustu przez Orchid, powodujące zgon przeciwnika na zawał), a dopełni się obraz efektownej, bardzo przyjemnej młóćki, która na rodzinnej konsoli Nintendo praktycznie nie miała konkurencji. Warto nadmienić też oryginalny sposób wydania gry – nie dość, że kartridż był czarny (łaaaał!) to jeszcze dołączano do niego płytę CD z urokliwą ścieżką dźwiękową Killer Cuts – sporo przaśnej techniawki pomieszanej z innymi klimatami.



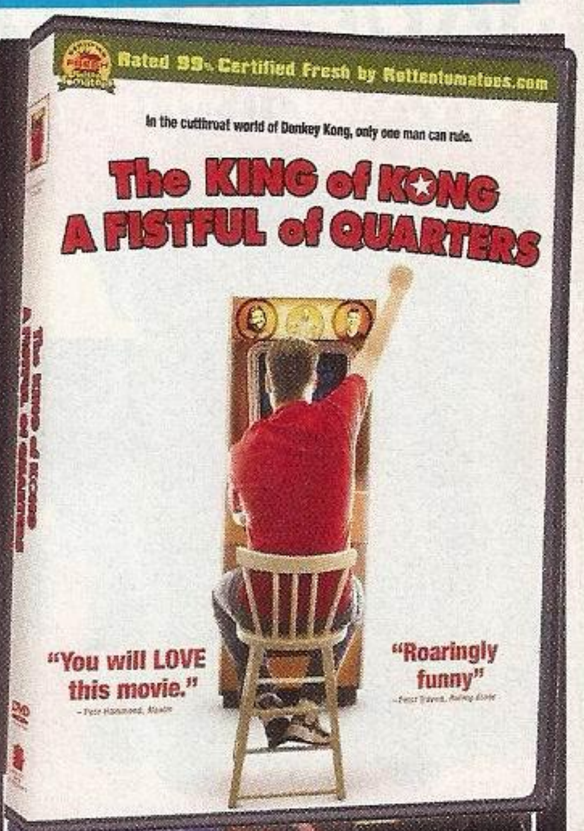
Dobra, wracając do samej gry, wypada przyznać, że pod wieloma względami nie była ona przesadnie oryginalna. Klimat turnieju – mroczny, ale z lekkim przymrużeniem oka – wydawał się mocno zainspirowany smoczą serią, a i wśród zawodników trudno doszukać się jakiejś unikalnej osobistości. Jest ninja Jago, jest robot Fulgore, jest dinozaur Riptor, „natywny Amerykanin" Thunder, czarnoskóry bokser TJ Combo, ładna (w założeniach, bo na renderach tak sobie) pani Orchid, jest nawet obowiązkowa przeciwstawna para Cinder (pan ognisty) – Glacius (pan przemarznięty). Wiadomo, że od chwili, gdy Ryu i Ken stanęli do sparringu, a Scorpion poprzysiągł zemstę na Sub-Zero, żadne szanujące się mordobicie nie może obyć się bez podobnego duetu. Najważniejszy pozostaje fakt, że postacie były na tyle zróżnicowane i charakterystyczne, że każdy mógł szybko znaleźć swojego faworyta.

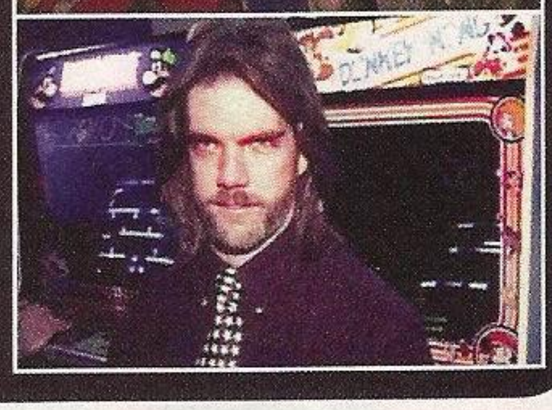
Na koniec szybkie pytanie – pamiętacie kto ową grę stworzył? Rare! To ładne przypomnienie jak zróżnicowanym i udanym dorobkiem może pochwalić się ta, nieco dziś podupadła ekipa. Oczywiście tak udana marka nie została porzucona po jednej grze – już w 1996 roku automaty zaatakował sequel, zatytułowany prosto i dobitnie Killer Instinct 2, szybko skonwertowany na N64 w nieco zmodyfikowanej formie, jako Killer Instinct Gold.

Od wydania ostatniej gry z serii minęła już ponad dekada, wydaje się więc, że szanse na KI3 są raczej mizerne. Jak na razie Rare potwierdziło, że chętnie wypuściłoby klasyczną, automatową „jedynkę" na XBLA – bardzo prosimy, zwłaszcza jeśli zachce się im poddać ją kuracji HD, jak to zrobił ze swoim ukochanym dzieckiem Capcom. Natomiast jeden z szefów firmy napomknął w niedawnym wywiadzie, że po wydaniu nowego Banjo Kazooie, Rare „być może" weźmie na warsztat trzecią część Killer Instinct. No to „być może" bierzcie się do roboty! Tylko proszę, żadnego majsterkowania przy pojazdach między walkami, proszę. ■ **DrMax**

RETROKINEMATOGRAFIA

THE KING OF KONG





Uważasz się za hardcore'owego gracza? Znasz na pamięć rozłożenie gołębi w Liberty City, przechodzisz Ninja Gaiden z zamkniętymi oczami, a żadna postać w Virtua Fighter nie kryje przed Tobą tajemnic? Spokojnie – zanim pobiegniesz chełpić się na najbliższe forum internetowe, polecam obejrzeć „King of Kong: A Fistful of Quarters". Może się okazać, że Twoje wyniki są dużo mniej imponujące niż myślałeś.

Co to takiego, ten „King of Kong"? W skrócie, film dokumentalny, który równie dobrze mógłby nazywać się „Z Kamerą Wśród Maniaków". Obraz przedstawia bowiem środowisko czterdziestoletnich zapaleńców, którzy poświęcili sporą część życia na bicie rekordów w staroszkolnych grach wideo. Dlaczego właśnie w nich? Jak mówi jeden z bohaterów, „stare gry stawiają prawdziwe wyzwanie dla refleksu i szybkości reakcji, w stopniu w jakim nowe produkcje nie są w stanie". I trzeba przyznać, że coś w tym jest – nie zapominajmy, że w większości klasycznych tytułów z lat 80., w rodzaju Pacmana czy Ponga, jedno nadprogramowe trącenie joysticka czy półsekundowa utrata koncentracji, kończą się zazwyczaj porażką.

Jak wskazuje tytuł, główny nacisk położony został na Donkey Konga – osławioną pierwszą grą z Mario w roli głównej. Oś filmu stanowi pojedynek dwóch mistrzów, Billy'ego Mitchella i Steve'a Wiebe, konkurujących o tytuł mistrza wszech czasów. Pomimo zachowania konwencji dokumentu, film ogląda się niemal jak fabułę w rodzaju „nikomu nieznany zawodnik rzuca wyzwanie uwielbianemu mistrzowi". Steve szybko okazuje się protagonistą, z którym na pewno wielu widzów będzie się utożsamiać. Facetowi nie wszystko w życiu wyszło, więc postawił sobie za cel bycie najlepszym w ulubioną grę. Billy Mitchell, dotychczasowy posiadacz rekordu, doskonale sprawdza się jako czarny charakter – jest zarozumiały, traktuje konkurenta z góry i rzuca pod jego adresem złośliwe docinki.

„NAJLEPSZY FRANCUSKI PILOT PIERWSZEJ WOJNY ŚWIATOWEJ ZESTRZELIŁ 24 WROGIE MASZYNY. NAJLEPSZY AMERYKAŃSKI PILOT – NAWET NIE WIECIE JAK SIĘ NAZYWA, CO? NIKT NIE WIE – EDDIE RICKENBACKER. ZESTRZELIŁ 26 WROGICH SAMOLOTÓW. NIEMIECKI AS – CZERWONY BARON – WSZYSCY O NIM SŁYSZELI. BO ZESTRZELIŁ 87 WROGICH SAMOLOTÓW. BO BYŁ NAJLEPSZY." – BILLY MITCHELL, GRACZ STULECIA

Jeśli czytając ostatnie parę zdań zapomnieliście o tym drobnym fakcie, pozwólcie że przypomnę: to nie jest film fabularny! Wszystkie występujące w nim postacie nie narodziły się w wyobraźni reżysera, lecz istnieją naprawdę. I pewnie to, w połączeniu ze sprawną reżyserią, czyni je jeszcze bardziej wyrazistymi. Natomiast rzeczą, która obok samej historii robi największe wrażenie, są momenty ukazujące do jakich poświęceń i zaniedbań gotowi są ci ludzie, aby tylko uzyskać upragniony wynik. Ot, choćby scena w której główny bohater nie reaguje na prośby synka o podtarcie mu zadka – bo przecież jeszcze tylko kilkaset tysięcy punktów do rekordu! Albo facet, który hobbystycznie zajmuje się weryfikacją wyników, przez 48 godzin wpatrujący się w nagranie przejścia jakiegoś przedpotopowego tytułu. Nie wspominając już o kłodach rzucanych pod nogi Steve'owi przez Billy'ego – wyszukiwanie kruczków technicznych, żeby tylko nie dopuścić do uznania jego wyniku, zmuszanie do publicznego powtarzania zwycięskiej sesji... Czego tu nie ma – powracający odwieczni rywale, groźby śmierci, w skrócie: krew, pot i łzy zalewające ekran automatu.

A jak zakończyła się rywalizacja Billy'ego i Steve'a? Bez obaw, nie zepsuję Wam niespodzianki. Chyba, że śledzicie światowe rekordy w Donkey Kongu, tudzież księgę Guinessa, wówczas zapewne znacie już odpowiedź. Nie zapominajmy w końcu, że to wszystko wydarzyło się naprawdę i to wcale nie tak dawno temu. Pozostaje mi serdecznie polecić film, nie tylko miłośnikom klimatów retro – trochę straszny, trochę śmieszny, ale na swój sposób fascynujący. ■ **DrMax**

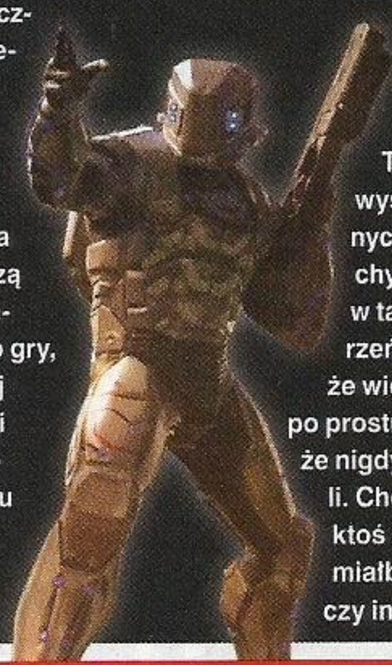
MARTWE PIKSELE

W dzisiejszym odcinku witamy gościa specjalnego – sztywniaka, który odszedł od nas tak niedawnego, że ziemia na jego nagrobku nawet nie zdążyła osiąść, a już rzuciliśmy się do niego z łopatami. W końcu to ekshumacja w celach naukowo-poglądowych, czyli jak najbardziej uzasadniona, by nie rzec – szlachetna. Z kim zatem mamy tym razem (nie)przyjemność?

Znają go zapewne ci spośród Was, którym zdarzyło się kilka razy w życiu zagrać w strategię czasu rzeczywistego. Czyli Wy trzej. Nie chować się za kanapą, widzę Was przecie! Pomieniony denat jest bowiem niedoszłym członkiem jednej z najbardziej poważanych RTS-owych rodzin, można by wręcz powiedzieć – arystokracji pośród RTS-ów. Rodzina, o której mówię, nosi dumne nazwisko Command & Conquer. Zaś podlotek którego krótki życiorys dziś zgłębimy nosił miano **TIBERIUM**.

Pomimo swych korzeni, gra nie miała być jednak kolejną strategią, a raczej taktycznym FPS-em, w którym oprócz ostrzeliwania kolejnych fal przeciwników, gracz dowodziłby oddziałem podobnych sobie kozaków. Wydawanie rozkazów miało być banalnie proste, nasi żołnierze zasadniczo potrafiliby sami o siebie zadbać, automatycznie szukając osłony za elementem krajobrazu czy nogą maszyny kroczącej. Zresztą, nawet w przypadku wykoszenia całego oddziału, mięso armatnie zostałoby szybko uzupełnione przez zamówione posiłki. Do momentu zawieszenia prac, autorzy zdążyli zaprezentować kilka rodzajów podkomendnych, m.in. piechotę, także w wersji przeciwpancernej, mecha Tytana i myśliwiec pionowego startu Orka, wszystkie dobrze znane fanom serii. W założeniu na raz można by kontrolować do czterech oddziałów (po jednym na każdy kierunek na D-padzie).

Tiberium hulać miało na Unreal Engine 3, co może nie jest wielkim zaskoczeniem, biorąc pod uwagę, że ostatnimi czasy wszystko, łącznie z psem sąsiada, napędza właśnie ten silnik. W porównaniu jednak z innymi tytułami, Tyberium nie wyglądało powalająco. Rzetelna robota, nie zrozumcie mnie źle, ale od pola walki wiało nieco plastikiem. Zwłaszcza kiedy pojawiali się na nim dość pokraczni kosmici. A tak, kosmici. Akcja gry rozgrywać się bowiem miała jedenaście lat po wydarzeniach z trzeciej części C&C, gdzie sprawy nie wyglądały najlepiej dla mateczki Ziemi, a od tamtego czasu raczej się nie poprawiły. Chyba, że na gorsze – jakby nie wystarczyły zbrodnicze zapędy terrorystycznej sekty NOD i ciągle rozprzestrzeniający się na świecie tytułowy minerał (wydajne źródło energii, tylko – drobnostka – czyni środowisko naturalne niezdatnym do życia dla człowieka) to jeszcze naszą planetę najechali mało sympatyczni Scrinowie. Wracając do gry, a konkretnie jej mało ciekawej prezencji – ten aspekt stanowi chyba klątwę tytułów pobocznych w świecie C&C – w końcu Tiberium nie było pierwszą próbą przerobienia serii na grę akcji. Ładnych parę lat temu powstała inna produkcja – Renegade, także FPS i także nie pierwszej urody. Ale przynajmniej zdołała w końcu się ukazać. Pytanie tylko czy rzeczywiście była lepsza niż Tiberium, czy po prostu Electronic Arts stosuje surowszą kontrolę jakości.



Taki właśnie podano oficjalny powód posłania gry do odstrzału – po dwóch latach programistycznej harówki, Tiberium rzekomo nie spełniało wyśrubowanych wymagań stawianych produkcjom EA. Cóż… Nie ma chyba powodu, żeby nie wierzyć w tak ładną oficjalną wersję zdarzeń, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że większość firm w takiej sytuacji po prostu trzyma gębę na kłódkę i udaje, że nigdy nad niczym takim nie pracowali. Chociaż kto wie, co powiedziałby ktoś z ekipy tworzącej grę… Może miałby na ten temat inne zdanie. Tak czy inaczej, szkoda. RIP. ■ **DrMax**

SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA - SERWIS

www.nintus.pl

NINTUŚ
NAJWIĘKSZY
W TRÓJMIEŚCIE
SKLEP I SERWIS

NOWOŚCI

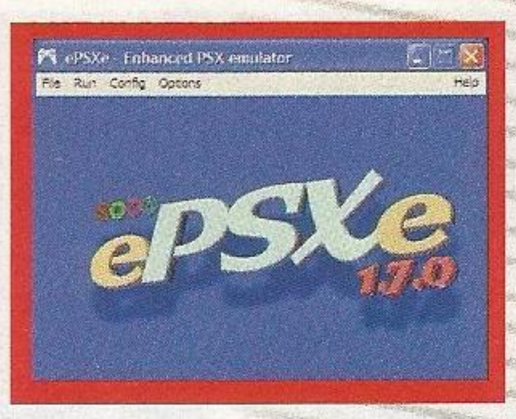
WYMIANA GIER JUŻ OD 20 zł

ZAPRASZAMY
PN-PT 11.00-18.30
SOB 11.00-15.00

GDYNIA
ul. MORSKA 13
(058) 620-20-47
(058) 699-33-06

EMULACJA

SUBTELNA SZTUKA UDAWANIA

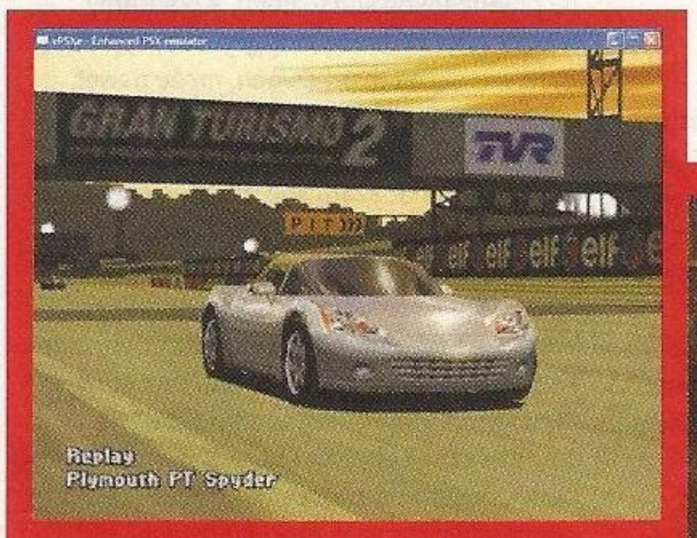


Nasz kącik poświęcony emulacji przybrał właśnie klarowniejszą formę. Mamy nadzieję, że poprzedni odcinek, pełniący rolę zwiastuna, zainteresował Was na tyle, że następne części przeczytacie z jeszcze większą ochotą.

Dzisiaj spełniamy obietnice z poprzedniego miesiąca. Co przyniesie przyszłość? Mam kilka pomysłów, lecz nie chciałbym ich już teraz zdradzać. Napomknę jedynie, że jest szansa na coś naprawdę ekstra. Pragnę się również z Wami przywitać – w końcu to mój debiut na łamach Waszego ulubionego magazynu o grach. No nic, czas na EMU! //**jiker**

ePSXe – krótka historia najpopularniejszego emulatora konsoli PlayStation

Emulacja nigdy nie trafiłaby do mas, gdyby nie PlayStation. Konsola Sony nie dość, że przekonała do gier miliony osób, które wcześniej nie wyrażały zainteresowania tą formą rozrywki, to jeszcze rozkręciła niesamowity popyt na interesujące nas zjawisko. Wcześniej było ono co prawda zajęciem i hobby wielu tysięcy osób, jednakże nigdy nie było w stanie przebić się do większego grona odbiorców. Kilka lat później ten niesamowity boom przerodził się w coś zgięła odmiennego (pojawienie się konsol kolejnych generacji spowodowało spadek zainteresowania emulacją). Pociągnęło to za sobą spadek presji i powrót niezapomnianego klimatu lat 90. Niemniej jednak czar emulacji dostępnej



i przystępnej dla wszystkich prysnął, ale to temat na odrębny artykuł.

Emulacja PlayStation była pokaźnym krokiem naprzód. Wpłynęła ona nie tylko na wspomniany wyżej wzrost zainteresowania tematem, ale także na przyspieszony rozwój technologii oraz poziomu samego zjawiska emulacji. Twórcy programów emulujących różne platformy skorzystali na owym boomie w wieloraki sposób. Nigdy nie doszłoby jednak do tego, gdyby nie pojawienie się ePSXe – uważanego aktualnie, nie bezpodstawnie, za najlepszy emulator konsoli PlayStation. Dzieło Calba, _Demo_ oraz Galtora zmieniło sposób w jaki zwykli, szarzy ludzie, którzy o emulacji nie mają zielonego pojęcia, zaczęli postrzegać to specyficzne hobby (a dla niektórych sposób na samorealizację).

Autorzy, zanim zdecydowali się na ujawnienie swojego programu, pracowali nad nim ponad pół roku w kompletnej tajemnicy. Twierdzą, że umożliwiło im to spokojne dłubanie w kodzie, a co za tym idzie – brak konieczności szybkiego wypuszczania kolejnych wersji, pozbawionych drobnych błędów wykrytych przez graczy. Te co prawda istniały, jednakże było ich na tyle mało, że 14 października 2000 roku, czyli w dniu premiery pierwszej publicznej wersji, emulator został okrzyknięty rewolucją. Poprzeczka została podniesiona na niezwykle wysoki poziom – kompatybilność (liczba obsługiwanych tytułów), a także jakość oraz wydajność biły na głowę wszystkie dotychczas wypuszczone programy, z Virtual Game Station, PCSX, PSEmu oraz bleem! na czele.

Podobnie, jak wiele innych emulatorów PlayStation, ePSXe robi użytek z pluginów, czyli wtyczek potrafiących emulować procesor, chip graficzny oraz napęd CD-ROM konsoli Sony. Wpływa to oczywiście na wzrost poziomu emulacji, a także możliwość własnoręcznego skonfigurowania wielu dostępnych opcji. Fan emulacji potrafiący wykorzystać potencjał swojego sprzętu może wpłynąć nie tylko na jakość oprawy graficznej, ale także dźwięku. Bardzo szybko można także ustawić sterowanie pod kątem własnych upodobań, a nawet podpiąć pada, dzięki któremu możliwa będzie dokładniejsza kontrola gier. Emulator czyta gry nie tylko bezpośrednio z płyty CD, ale także w postaci jej obrazów (.iso oraz .bin/.cue).

Gier oficjalnie niedziałających jest doprawdy niewiele, lecz szczęśliwie część z nich można załatać specjalnymi plikami zapisanymi w formacie .pps. ePSXe do poprawnego funkcjonowania potrzebuje niestety BIOS-u konsoli, którego wykorzystanie jest oczywiście nielegalne i w przeszłości pociągnęło za sobą wszczęcie rozpraw sądowych, zainicjowanych przez firmę Sony. Z tego też powodu do emulatora BIOS dołączany nie jest – gracz musi się o niego postarać sam (czy to znajdując w sieci, czy też zrzucając z własnej konsoli; uwaga, zabawa nie należy do najłatwiejszych).

ePSXe nie ma wielkich wymagań sprzętowych. Najwięcej wycisną z niego już nawet te osoby, które dysponują komputerem z procesorem taktowanym zegarem 1 Ghz, mającym 512 MB RAM-u oraz względnie nową kartę grafiki. Ostatnia wersja emulatora – 1.7.0 – działa stabilnie, emuluje zdecydowaną większość gier, umożliwia zabawę przez sieć i jest zwyczajnie dobra. Wystarczy zauważyć, że poczytny i opiniotwórczy magazyn Retro Gamer uznał najnowszego, finalnego ePSXe za najlepszy darmowy emulator konsoli PlayStation. Lepszej rekomendacji nie można sobie wyobrazić.

Inne ciekawe emulatory PlayStation:

■ **pSX** – jeden z najlepszych programów emulujących PSX-a. Cel autora był jasny – zaprojektowanie emulatora, który zapewniałby 100% udawanie konsoli. Wchodziło w to także przeniesienie wszelkich ułomności platformy. W przyszłości twórca planuje jednak dodać funkcję korzystania z wtyczek graficznych.

■ **Virtual Game Station** – jeden z pierwszych emulatorów PlayStation, stworzony przez firmę Connectix. Zapewniał jedynie software'ową emulację (bez wykorzystania pluginów), przez co niemożliwym było poprawienie jakości wyświetlanej grafiki. Cieszył się jednak sporą popularnością ze względu na łatwość obsługi. Został wykupiony przez firmę Sony, która automatycznie zaprzestała jego dystrybucji.

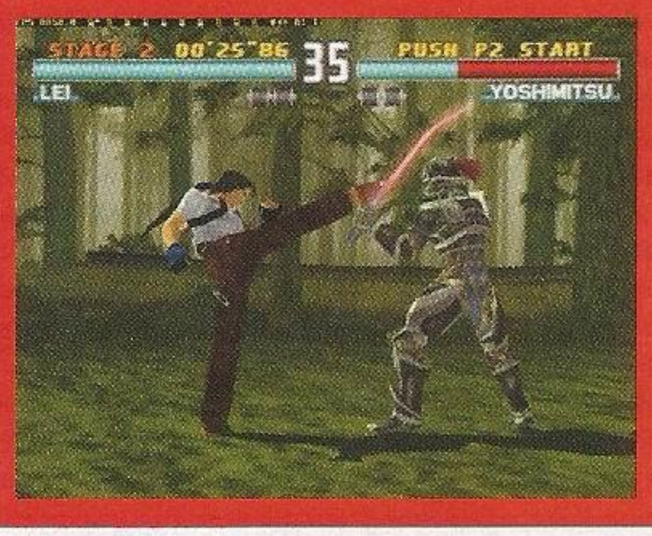
■ **PCSX** – twórcy z grupy PCSX Team zarzucili jego produkcję w 2003 roku. Do dzisiaj cieszy się jednak sporą popularnością. Umożliwia m.in. rozgrywkę przez sieć, a także nie potrzebuje do działania zrzuconego BIOS-u konsoli.

■ **bleem!** – w takim zestawieniu nie mogło zabraknąć bleema! Dzieło bleem Company wspólnie z VGS-em rozkręciło modę na emulację PlayStation. To m.in. dzięki temu programowi otrzymaliśmy w końcu emulatory pokroju ePSXe. Szacunek.

Nawet Dreamcast udawał PSX-a!

Umożliwiał to głośny w pewnym okresie czasu bleemcast! (bleem! For Dreamcast). Wyprodukowała go w 1999 roku firma odpowiedzialna za napisanie bleema! Pierwotny plan zakładał obsługę wszystkich gier wydanych na PSX-a, jednakże z uwagi na problemy techniczne pomysł ten został zaniechany. Miała go zastąpić idea „bleempaków", a więc paczek obsługujących po sto tytułów każda. Do sprzedaży miał także zostać wprowadzony kontroler wzorowany na Dual Shocku (pad do Dreamcasta miał mniej przycisków) oraz przejściówka umożliwiająca podłączenie oryginalnego DS do DC. Wszystko to nie zostało oczywiście zrealizowane. „Pomogły" w tym ciągle narastające trudności techniczne.

W efekcie oficjalnie autorzy bleemcasta! zdołali zemulować jedynie trzy gry z PlayStation – Tekken 3, Gran Turismo 2 oraz Metal Gear Solid. Działały one w rozdzielczości 640x480 pikseli (dwukrotnie wyższej niż oryginalnie), wzbogacono je o anti-aliasing (wygładzanie krawędzi) oraz filtrowanie bilinearne (wpływające na jakość tekstur). Podbicie grafiki wyciągnęło na wierzch wszelkie niedoskonałości, jakimi cechowały się produkcje na PSX-a, szczególnie te z teksturami (które znikały, bądź też były niezbyt dokładnie połączone).



bleemcast! upadł w roku 2001. Stało się to z powodu wysokich kosztów walki sądowej toczonej z firmą Sony. Nie przeszkodziło to jednak w wycieknięciu do internetu bety nowej wersji emulatora, która obsługiwała większą liczbę gier znanych z PlayStation. Zawierała mnóstwo błędów, sporo gier było zupełnie niegrywalnych, lecz wielu zawziętych fanów Dreamcasta i tak postanowiło ją przetestować.

Nawet dzisiaj możecie natrafić na serwisach aukcyjnych na licytację jednej z trzech oryginalnych wersji bleemcasta! Ceny są bardzo różne – od 30-40 do nawet 100-120 złotych za sztukę. ■

> EMUflash

Kawaks 1.60 – Po naprawdę długiej przerwie do sieci trafiła nowa wersja najpopularniejszego emulatora systemów CPS-1, CPS2 (Capcom) oraz NeoGeo (SNK). W 1.60 twórcy poprawili stabilność programu, wprowadzili obsługę kilku nowych wersji gier, w tym europejskiego Marvel vs. Capcom, a także popracowali nad kompatybilnością z biblioteką MAME. Nic, tylko ściągać. [cps2shock.retrogames.com]

iDeaS 1.0.2.8 Final – Być może iDeaS nie umywa się do NO$GBA 2.6a (jaka szkoda, że od roku jego autor, Martin Korth, nie daje znaków życia) oraz DeSmuMe, jednakże z pewnością generowany przez niego ruch na polu emulatorów Nintendo DS wpływa pozytywnie na ogólną sytuację. Nad czym popracowano w wersji 1.0.2.8? Przede wszystkim nad detekcją obiektów w grach trójwymiarowych oraz nad wyświetlaniem takiej właśnie oprawy. Emulator w dalszym ciągu działa wolno, ale przecież nie od razu Rzym zbudowano. [www.ideasemu.org]

MAME 0.129 – Aaron Giles, Phil Bennett i spółka po kilku mniejszych edycjach wydali nową wersję emulatora MAME, oznaczoną numerem 0.129. Warto zauważyć, że jedną z większych w historii. Cechuje się ona naniesieniem poprawek na kilkanaście gier (w tym Street Fighter III) oraz wprowadzeniem sporej liczby zmian w głównym rdzeniu programu. Autorzy nie omieszkali także dodać do obsługi nowych gier i klonów starszych tytułów. [mamedev.org]

Yabause v0.9.9 – Sega Saturn zjadła własny ogon. Czy podobnie skończą autorzy emulatorów tej konsoli? W ostatnim czasie obrodziło w nowe wersje tychże programów. Odezwał się Shima ze swoim SSF, a swoje trzy grosze dorzucił także Guillaume Duhamel, którego niegdyś wyśmiewała cała emuscena (kolejne wersje Yabause traktowano raczej jako żart). Facet radzi sobie jednak nieźle i nieustannie usprawnia swoje dziecko. Niedługo premiera wersji 1.0.0, w której emulacja Saturna ma być już niemalże kompletna. [yabause.org]

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Rok 2008 za nami. Jak zwykle nie brakowało gier, wśród których znalazło się kilka hitów i crapów oraz mnóstwo średniaków. Jednakże dla wielbicieli gatunku jRPG był to rok szczególny. Nie mieliśmy zbyt wielu powodów do radości. Z minionym rokiem będą kojarzyć się dwa słowa: oczekiwanie i niepewność.

rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Mielu

Wszyscy wiemy, jak to jest. Wkraczając w Nowy Rok oczekujemy, że przyniesie on mnóstwo niespodzianek i ogólnie będzie znacznie lepszy od minionego. Tak samo było na początku stycznia 2008 – z niecierpliwością oczekiwaliśmy pierwszych prawdziwie nextgenowych jRPGów na PS3 i Xboxa 360. Szlak przetarła nowa gra Hironobu Sakaguchiego Blue Dragon, ale nie oszukujmy się, to miała być tylko przystawka przed głównym daniem. Daniem, którego okazało się ciężkostrawne.

JAK TO Z RPGAMI BYŁO W 2008 ROKU

Mieliśmy nadzieję, że ukażą się gry wspaniałe, dopracowane w każdym szczególe, jak również zostanie zapowiedzianych kilka nowych wielkich produkcji. Nikt trzeźwo myślący nie wierzył, że jedynie Mistwalker i Square Enix przy czymś dłubią. A jednak, mijał miesiąc za miesiącem i nic się nie działo, a gracze na całym świecie zaczęli godzić się z myślą o upadku niezwykle popularnego niegdyś gatunku. Mieliśmy nadzieję, że coś zmieni się na E3, ale lipcowa wystawa utwierdziła nas w przekonaniu, że cud nie nastąpi. Nie pojawiły się żadne szokujące informacje o nowych grach na duże konsole. Tak samo było na wrześniowym Tokyo Game Show. Japońskie firmy zamilkły, a posiadacze PS3 i X360 przestali wierzyć, że zagrają na swoich konsolach w porządnego erpega z Kraju Kwitnącej Wiśni. Atlus, Nippon Ichi, Square Enix, Mistwalker nie zdradzają dalszych planów odnośnie wspierania najmocniejszych platform. O wszystkich ich tytułach wiedzieliśmy już rok temu. Co nowego wiemy obecnie? Final Fantasy XIII trafi także na X360, powstaje Kingdom Hearts 3 i Dragon Quest X. I to tyle. Na dodatek na premierę wspomnianego przed chwilą trzynastego Finala poczekamy aż do 2010 roku.

HD-ROZCZAROWANIE

Nie byłoby aż tak źle, gdyby największe zeszłoroczne produkcje zachwycały wykonaniem. Długo wyczekiwane tytuły, jak Lost Odyssey, Last Remnant oraz Infinite Udiscovery, miały pokazać w jakim stopniu japońscy producenci odnaleźli się na polu HD-genów. Czy opanowali technologię i nauczyli się wykorzystywać ogrom mocy procesorów, a także jak poradzili sobie z nagłym wzrostem kosztów tworzenia superprodukcji.

Na pierwszy ogień poszło LO Sakaguchiego i pokazało, że można stworzyć naprawdę cudowną pozycję, w której znalazły się najlepsze elementy oldskulowych tytułów. Wciąż była to jedna z pierwszych gier jRPG na duże konsole, więc nie spodziewaliśmy się po niej nieprawdopodobnej grafiki, czy wielu nowych rozwiązań dotyczących systemu rozgrywki. Z każdym dniem jednak oczekiwaliśmy od nowych gier czegoś więcej. Najwyraźniej Japończycy pomyśleli inaczej. Pod koniec roku ukazały się dwie duże gry od Square Enix i absolutnie niczym nie zachwyciły. Nie były do końca tym, czego się po nich spodziewaliśmy. Kwadratowi dostarczyli gry z poprzedniej generacji konsol podane w nowej oprawie. Na dodatek nawet nie szokowały graficznie, choć napędzane były Unreal Engine 3. Cóż, nie wystarczy mieć dostęp do najlepszych technologii, trzeba jeszcze umieć z nich skorzystać. Autorzy Last Remnant i Infinite Undiscovery nie ujarzmili mocy silnika, na którym Epic stworzyło przecież Gears of War 2. Kiedyś zachwycaliśmy się umiejętnościami grafików i programistów Squaresoftu, dzisiaj z żalem musimy przyznać, że ich gry wyglądają tylko poprawnie i schludnie.

OPOWIEŚCI W KIESZENI

Nie tylko twórcy erpegów nie potrafią stworzyć prawdziwie nextgenowych tytułów. Większość japońskich developerów ma z tym problem, zresztą wielokrotnie już pisaliśmy o kryzysie wschodniej szkoły tworzenia gier. A skoro: a) skośnoocy bracia nie ogarniają Xboxa 360 i PS3, b) konsole te nie są popularne w Kraju Kwitnącej Wiśni, c) są dziesiątki milionów użytkowników Wii, PS2, PSP oraz DSa, które są łatwe w programowaniu, to chyba jasne staje się, że lepiej wydawać gry właśnie na te platformy.

Duże konsole dostają kilka tytułów na krzyż i nie wróżymy gatunkowi jRPG świetlanej przyszłości na tych platformach. Dlatego powinniście czym prędzej kupić jakąś kieszonsolkę, bo właśnie nimi interesują się developerzy i wydawcy. Wystarczy otworzyć dowolny numer NEO+ z zeszłego roku, by znaleźć w nim recenzję handheldowego erpega, na którego warto wyłożyć pieniądze. Przykłady? Proszę bardzo: remake Disgaea, Final Fantasy Tactics A2 oraz FFXII Revenant Wings, The World Ends With You, Final Fantasy IV, Crisis Core: Final Fantasy VII, a do tego chociażby zapowiedzi Dragon Quest IX i kontynuacji Parasite Eve. A to tylko kilka tytułów, które same z siebie przychodzą myśl. Nie inaczej jest w tym numerze, na pewno zauważyliście recenzję remake'a Chrono Triggera na DSa i raport z testowania japońskiej wersji Dissidia: Final Fantasy na PSP.

Na horyzoncie już majaczą: Dragon Quest IX na DSa, remake Final Fantasy Legend 2 (SaGa 2) również na konsolkę Nintendo i wiele, wiele innych tytułów. Nie macie wyboru, musicie kupić jakiegoś handhelda jeśli kochacie japońskie RPG. W przyszłości nie zabraknie na nie dobrych gier.

ZACHÓD RZĄDZI

Cały czas piszę o japońskich erpegach, bo na nich „wychowali" się konsolowi gracze, ale przecież są jeszcze gry spoza Kraju Kwitnącej Wiśni i to one rządziły w zeszłym roku na X360 i PS3. To ogromna niespodzianka, do tej pory tytuły te mocno związane były z pecetami i tylko od czasu do czasu na konsolach pojawiał się jakiś zabłąkany Oblivion. Świat się zmienia, słyszeliśmy wiele historii o tym, jak piractwo i rozwój MMORPG spowodowały, że rynek komputerów osobistych przestał być atrakcyjny dla twórców gier i wydawców. Nikomu jakoś nie przeszkadza spiracony Xbox 360, ale nie da się ukryć, że w tej chwili pieniądze zarabia się na konsolach i one są w centrum zainteresowania wydawców.

Europejczycy i Amerykanie znacznie lepiej opanowali sztukę programowania HD-genów, co zaowocowało pojawieniem się takich killerów, jak Mass Effect (pod koniec 2007 roku), Fable 2, czy Fallout 3. Tylko te trzy tytuły miażdżą wspomniane wcześniej Lost Odyssey, Last Remnant i Infinite Undiscovery. Jakby tego było mało, zachodni twórcy projektują swoje gry właśnie pod kątem konsol. Nie miejcie złudzeń, w zeszłym roku zobaczyliśmy co nas czeka w kolejnych latach. Nastąpiła zmiana warty, japońskie erpegi ukryły się na przenośnych konsolkach, a platformy stacjonarne zdominowały gry z Europy i USA. Zanosiło się na to od dwóch, może nawet trzech lat, nie spodziewaliśmy się jednak, że twórcy ze wschodu tak łatwo skapitulują. Mesjasz nie nadszedł, nie ma co wierzyć w niespodziewany boom jRPG, bo to jakby wierzyć w nagłe przebudzenie Sony i wzrost sprzedaży PS3 o sto albo i więcej procent. Wszelkie informacje o przyszłorocznym Final Fantasy XIII są dawkowane bardzo ostrożnie. O Kingdom Hearts 3 wiadomo tylko tyle, że powstaje, a Dragon Quest X wyjdzie na Wii, bo to „najpopularniejsza nowa konsola". Przy okazji łatwa i tania w programowaniu, ale tego już nikt nie mówi. Musimy pogodzić się z faktem, że dziś więcej słychać o nadchodzących szybkim krokiem konsolowych MMORPG (zainteresowanych odsyłamy do stosownego artykułu w poprzednim numerze NEO+) niż erpegach z Japonii. ■■

RAPORT ZWIADOWCY

▸ INAFKING SYPIE

Keiji Inafune zdradził, że Capcom nie planuje kontynuować serii Breath of Fire. Firma skupiona jest na multiplatformowych, wyskobudżetowych produkcjach przynoszących miliony dolarów zysków. Może kiedyś, jak doczekamy się ponownego boomu na jRPG...

▸ STRONKA RUSZYŁA

Square-Enix w końcu wystartowało z oficjalną stroną FFXIII [http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13]. Skasujcie ff13 z adresu, a będziecie mogli poczytać również o Versus i Agito. Pod warunkiem, że znacie japoński... Premiera trzynastej części w USA i Europie została przełożona na przyszły rok. SE będzie próbować dostosować grę do dzisiejszych standardów, a my w międzyczasie ogramy Resident Evil 5, Killzone 2, Halo 3: ODST, Heavy Rain, Assassin's Creed 2, Uncharted 2... Ech, szkoda gadać.

▸ COŚ DLA EUROPY

Phantasy Star Zero, o którym donosiłem kilka miesięcy temu, ukaże się w Europie pod koniec roku. To oficjalna informacja, więc posiadacze NDS chcący sprawdzić się w sieciowej zabawie mogą spać spokojnie.

▸ SAGA 2 NA DSA

Square Enix nie zwalnia i zapowiada kolejny remake na DSa. Tym razem będzie to SaGa 2 (japoński tytuł), znane w Stanach Zjednoczonych jako Final Fantasy Legend II, które – jak być może wiecie – nie ma nic wspólnego z serią FF. Oryginał był czarno-białą grą na GameBoya, teraz zobaczymy cel-shadowaną, trójwymiarową grafikę. Japończycy sprawdzą ją jeszcze w tym roku, a my sobie poczekamy, aż SE łaskawie ogłosi termin europejskiej premiery.

▸ MEGATEN ONLINE

Na koniec ciekawostka ze świata pecetów. Shin Megami Tensei: Imagine pod koniec 2008 roku weszła w status otwartej bety. Za darmo można ją ściągnąć z sieci, nie są również pobierane żadne opłaty za granie (F2P). Zapłacimy dopiero za mikrotransakcje (czyli m.in. kupno unikalnych przedmiotów). Zerknijcie na [http://megaten.aeriagames.com]. Fajnie, cieszymy się, ale czy możemy wreszcie dostać Personę na X360 i PS3?

Pozwolę sobie na mały eksperyment. Przygotowałem subiektywne zestawienie najlepszych erpegów w kilku kategoriach. Ale najlepszym konsolowym jRPG 2008 i tak jest Persona 4 na stareńkie PlayStation 2, która jak na złość do Europy dotrze dopiero w marcu. Amerykanie grają od grudnia, Japończycy od lipca, a my sobie jeszcze poczekamy.

RPGAMER BEST OF 2008

Najlepsze z najlepszych i najgorsze z najlepszych

NAJLEPSZY RPG

Tu, wbrew pozorom, nie jest łatwo. Kandydatów jest kilku, w tym nawet gry z Japonii (a co to subiektywne zestawienie). Mamy i nextgenowe Lost Odyssey, zachodnie Fallout 3, dziwne The World Ends With You czy bardziej klasyczną Personę 4. Różne konsole, totalnie różne światy. Prawie tak odrębne, że aż proszą się o osobne kategorie. Wciąż są to jednak gry RPG i decyzja musi zapaść. Zwycięzcą zostaje **Lost Odyssey** (bo Persona nie ukazała się w Europie) – za wspaniałą opowieść i przeniesienie ducha Final Fantasy w nową generację. Od pierwszego uruchomienia gry chłonąłem ją i bawiłem się przy niej jakbym znów miał piętnaście lat i siedział przed siódmym Finalem. Choć nie da się ukryć, że lepszą grą jest Persona 4. Doskonała fabuła i system walki to największe zalety tego tytułu, tylko ten kiczowaty styl niezbyt mi leży. Wolę stare dobre japońskie fantasy, takie jak właśnie w Lost Odyssey. A Fallout 3? Cóż, nie zdobył mego serca. The World Ends With You zgarnia za to nagrodę dla najlepszego erpega na handheldy.

NAJGORSZY RPG

Zwycięża **Sonic Chronicles**. Pamiętam dobrze, jak w jednym z poprzednich RPGamerów z wielką radością pisałem o tym, jakie to wspaniałe dzieło szykuje nam Bioware. Cóż innego można było pomyśleć, gdy okazało się, że cudotwórcy od KOTOR i Jade Empire zabrali się za reanimację Niebieskiego Jeża, którego wizerunek Sega zeszmaciła kilkoma bardzo słabymi grami. Pierwsze screeny, zapowiedzi i trailery nie dawały żadnego powodu do strachu. Aż nadeszła premiera, a z nią wielkie rozczarowanie. Gra okazała się niegrywalna, a sterowanie niedopracowane. Bioware wprowadziło niepotrzebne uproszczenia, jakby Sonic Chronicles miało wyjść na komórki, a nie DSa. Inna sprawa, że ponaddźwiękowy jeż chyba jednak nie pasuje do jRPGów i powinien robić tylko to, co umie najlepiej – biegać, skakać i zbierać pierścienie.

NAJCIEKAWSZA HISTORIA

To w zasadzie powinna być najważniejsza nagroda, jeśli chodzi o gatunek jRPG. W końcu są to interaktywne powieści i nawet najlepszy system walki nie ratuje tego typu gry, jeśli fabuła zasysa. Cóż zatem wybrać? Baśń Petera Molyneux? Klasyczne podejście Sakaguchiego, czy zwariowane Nomury? A może post-apokaliptczne dylematy w odradzającej się cywilizacji? Tutaj rządzą gusta, wszystko zależy od osobistych upodobań.

Najbardziej przypadło mi do gustu to, w jaki sposób podano historię w **Lost Odyssey**. Historia podróżującego przez wieki nieśmiertelnego ma w sobie taką moc, że nawet na jej wspomnienie ciarki przechodzą po plecach. Znajdziecie tu wszystko, począwszy od widowiskowych filmików, poprzez ciekawe dialogi i niesamowite historie podane w postaci tekstowej. Może dla niektórych gra jest czasem „niedorosła" i zawiera zbyt oczywiste, oklepane motywy. Może być zbyt japońska, ale to jest właśnie to, czego oczekiwałem. Hironobu Sakaguchi po raz kolejny stworzył cudowną opowieść, która na długo zostaje w pamięci.

NAJLEPSZY SYSTEM WALKI

Fabuła w grach RPG jest najważniejsza, ale nawet do najlepszej opowieści można się zniechęcić, jeśli system walki jest totalnie skopany. Final Fantasy XII odważnie próbowało zerwać z przestarzałymi schematami i od czasu jej premiery twórcy ciągle poszukują nowych rozwiązań. **Crisis Core**, **The World Ends With You**, **FFXII Revenant Wings** są tego najlepszymi przykładami. Z drugiej strony developerzy z zachodu wplatają elementy klasycznych TPP i FPP mieszając gatunek RPG ze zręcznościówkami. Po Mass Effect próbował tego Fallout 3. Ale i tak osobiście preferuję turowe, klasyczne erpegi, w których mam pełną kontrolę nad postaciami i mogę zaplanować każdy krok.

NAJŁADNIEJSZA GRAFIKA

W 2008 mieliśmy ujrzeć w RPGach przepiękną grafikę HD serwowaną przez najsilniejsze konsole. Nie wyszło do końca tak, jakbyśmy sobie tego życzyli, być może również dlatego, że napatrzyliśmy się na Gearsy, Burnouta, GTA, Metal Geara i kilka innych pięknych tytułów. Każdemu RPGowi można coś zarzucić, wskazać wady, uproszczenia i aż nazbyt widoczne skazy. Do FPSów, TPP i wyścigów erpegom daleko. Oczywiście, nie liczy się tylko czysto techniczne piękno. Istotne są także artystyczne wizje i design. Łącząc, dodając, mnożąc i dzieląc to wszystko przez magiczne współczynniki (jak to często robią recenzenci) dochodzę do wniosku, że najładniejszą grą RPG minionego roku było **Fable 2**. I nie tylko dlatego, że Square Enix nie ujarzmiło Unreal Engine 3. Dzieło Petera Molyneux jest prawdziwą baśnią, piękną, ciepłą, urzekającą i właśnie dlatego wygrywa w tej kategorii.

NAJWIĘKSZA NIESPODZIANKA

W czasie, gdy wypatrywaliśmy nadejścia nowego króla japońskich RPG, zachodnie firmy bez wysiłku podbiły rynek konsolowy. W zasadzie cały zeszły rok to jeden wielki ciąg niespodzianek. Wiadomości, zapowiedzi, recenzje, oceny... Na głupca wyszedł każdy, kto próbował przepowiedzieć przyszłość. Chyba nikt nie spodziewał się, że sprawy potoczą się takim torem. Nie zaskoczyła tylko dominacja handheldów, dlatego też nagrodę otrzymuje cały gatunek RPG na duże konsole.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE

Każda gra w pewnym stopniu zawiodła. Last Remnant, Sonic Chronicles, Fallout 3… Dla mnie takim rozczarowaniem jest zapomniane już **Too Human** tworzone latami i nakładem ogromnych sił, rozpalające wyobraźnie wizją technokratycznego Midgaru. Pierwsza część trylogii, prawdziwy następca Diablo. Tak miało być, a rzeczywistość okazała się zgoła odmienna. Kilka osób pograło, Blizz nawet ją docenił wystawiając wysoką ocenę, ale był w tej opinii osamotniony. Gra przeszła bez echa i wydaje się, że dziś już nikogo nie interesuje. Zastanówcie się sami, jak zapatrywaliście się na tę pozycję kilka miesięcy przed premierą, a co myślicie o niej dzisiaj. Wcale nie myślicie? No właśnie.

NAJBARDZIEJ SZOKUJĄCA INFORMACJA

Bezapelacyjnie wygrywa wiadomość o konwersji **Final Fantasy XIII** na konsolę Microsoftu. Świat zatrząsł się w posadach, gdy nadeszła wiadomość o pojawieniu się trzynastej części sagi również na Xboxa 360. Wściekłe reakcje hardcore'owców w sieci i szarpanie włosów, a z drugiej strony okrzyki radości i niedowierzanie. Square Enix podkreśla, że gra ukaże się najpierw na PS3, a dopiero po jakimś czasie na konsolę MS. W Japonii FFXIII ma wciąż status exclusive dla maszynki Sony, ale SE chce zarabiać i mając gotową wersję na Xboxa oraz tłumaczenie z PS3, w każdej chwili mogą zmienić zdanie.

NAJGORSZA FIRMA

Kategoria wymyślona tylko po to, żeby zganić politykę **Square Enix.** Nie chodzi o wydawanie remake'ów, bo na czymś trzeba zarabiać. Ale blokowanie newsów na temat FFXIII, pokazywanie trailerów na zamkniętych pokazach, zapowiedź sprzedaży dema trzynastego Finala z filmem Advent Children za ciężką kasę, a na koniec przełożenie europejskiej premiery gry na 2010, to jedna wielka porażka. ■■

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**
- **GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE***

WARIANT 2

+ DEMO NA PS2

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**

*** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!**

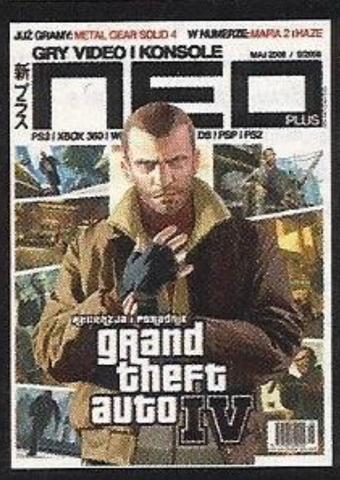
- - Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl - -
- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -

NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008

NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

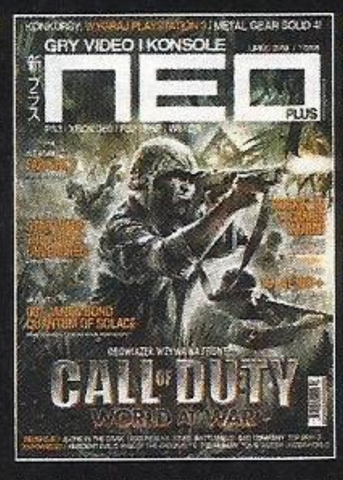
NEO PLUS 108 marzec 08
SPECJAŁ: Ninja Gaiden 2 – raport z Tokio, Prototype – co nas czeka, Street Fighter 4 – Japonia już gra, Easter Eggs czyli ukryte w grach zabawne akcje, Made in Bollywood – megawywiad z Uwe Bollem.
RECENZJE: Lost Odyssey, Army of Two, God of War: Chains of Olympus, Battalion Wars 2, Dark Messiah of Might & Magic

NEO PLUS 109 kwiecień 08
SPECJAŁ: Motorstorm 2: pierwsze informacje o sequelu, Aliens: Colonial Marines – Obcy nadciągają na konsole, Silent Hill 5 – zło czai się za rogiem! Crisis Core: Final Fantasy VII: już gramy!
RECENZJE: Gran Turismo 5 Prologue, UEFA EURO 2008, , Viking, Condemned 2, Lost Via Domus, No More Heroes, Rainbow Six Vegas 2, Frontlines: Fuel of War



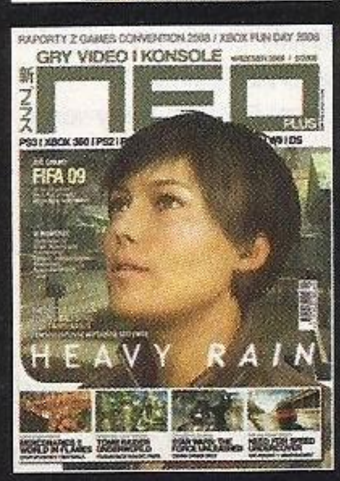
NEO PLUS 110 maj 08
SPECJAŁY: recenzja i poradnik Grand Theft Auto IV, Mafia II – megazapowiedź, Alone In The Dark – już grane, Metal Gear Solid 4 – raport z pokazu gry, HAZE – nadchodzi shooter na PlayStation 3
RECENZJE: Naruto Ultimate Ninja 3, Dark Sector, Mana Khemia, Silent Hill Origins, Mario Kart Wii, Samurai Warriors Katana, Universe At War

NEO PLUS 111 czerwiec 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Metal Gear Solid 4, UBIDAYS – raport z Paryża, Lord of the Rings Conquest – nowy Władca Pierścieni, Left 4 Dead – już gramy, PlayStation Day w Londynie – raport
RECENZJE: Haze, Race Driver Grid, WiiFit, The Bourne Conspiracy, Ninja Gaiden II, Iron Man, Time Crisis 4

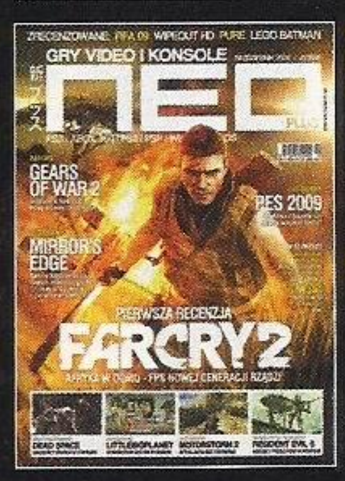


NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

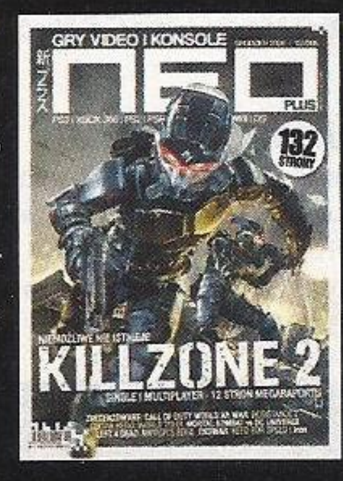


NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3



NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

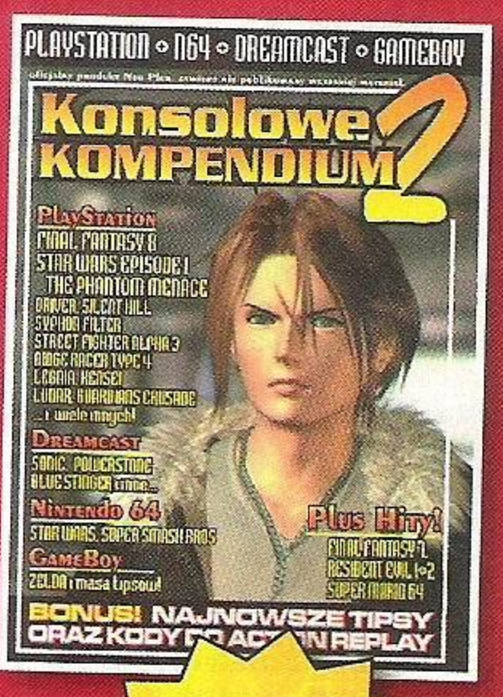
ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, demo na PS2 i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

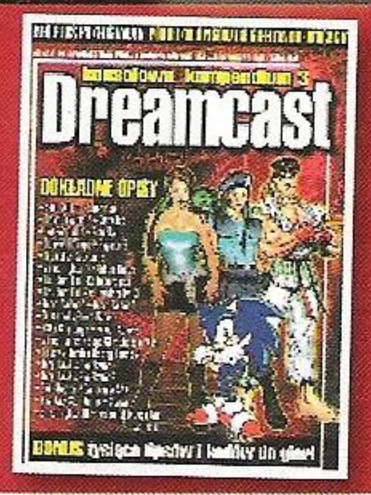


NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. / nr rachunku odbiorcy: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA

Wygląda na to, że moje skromne apele o przysyłanie swych opinii odnoszą skutek (albo wypisuję rzeczy tak kuriozalne, że trudno pozostawić je bez komentarza), bo stosik listów nadsyłanych do redakcji rośnie z miesiąca na miesiąc. Albo rósłby, gdyby w erze e-maili komuś chciało się jeszcze wysyłać ręcznie pisane listy. Tak czy siak, serdecznie zapraszam do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl **SMS:** +48 513 616 879 **listy:** NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA i MIELA

Jaka jest Waszym zdaniem przyszłość PSP oraz ile jeszcze dajecie jej życia? Czy wiadomo coś o PSP2? Wszystkiego najlepszego z okazji świąt. Ostatnie numery N+ pękały w szwach od świetnych materiałów. To kawał solidnej pracy. Dzięki Wam za to. Robert.

Trudno powiedzieć. Z jednej strony, konsolka dorobiła się sporej biblioteki niezłych gier, z drugiej – nadal nieco brakuje killer-appów w rodzaju God of War: CoO. Tak czy inaczej, Sony oficjalnie zaprzeczyło ostatnio pogłoskom, jakoby pracowali już nad następcą swej maszynki. Wierzyć im czy nie – to już inna sprawa.

Witam. Mam pytanie. Czy do Xboxa w wersji Arcade można podłączyć twardy dysk?

Można.

Jak poradzić sobie z grą Viking: Battle for Asgard? Zaciąłem się na drugiej wyspie, gdzie szukać pomocy?

Hmm. Mógłbyś jej szukać u mnie, bo mam tę grę za sobą. Przydałoby się jednak trochę konkretów – jeśli brakuje Ci uwolnionych wikingów, aby przeprowadzić natarcie na kolejną twierdzę wroga, upewnij się, że zwiedziłeś cały dostępny obszar. Może po prostu coś przegapiłeś. Poza tym, po raz kolejny polecam: www.gamefaqs.com.

Witam. Mam PS3, mój kumpel PC. Ciągle kłócimy się czyj sprzęt jest wydajniejszy, szybszy itd. Pomóżcie odpowiedzieć na pytanie, kto wygra: PS3 czy PC za 3,5 tys. zł? Pozdro, hipek

Hehe, przede wszystkim, „PC za 3,5 tys. zł" niespecjalnie dużo nam mówi. Tym niemniej, sam jestem szczęśliwym posiadaczem blaszaka za ponad 4 tysiaki i nie umiałbym uczciwie odpowiedzieć czy jest on potężniejszy od bestyjki Sony. Pytanie tak czy siak nie ma wielkiego sensu. Najważniejsze jest, że kumpel na swoim sprzęcie nie odpali Uncharted ani LittleBigPlanet, a napęd Twojej maszyny nie zazna Crysisa. Poważnie zaś – dajcie spokój kłótniom i cieszcie się, że macie dostęp do dwóch potężnych maszynek do grania.

Heja! Dlaczego jeśli chcę zagrać w sieci na PS3, konsola wymaga ode mnie downgrade'u oprogramowania do podstawowego? W tej chwili mam 2.53. Czy Wy też mieliście podobny problem?

Ciężko odpowiadać na takie pytania, bo Sony stara się często aktualizować oprogramowanie konsol. W chwili, gdy to czytacie, powinien być już dostępny firmware 2.6, w którym znajdzie się między innymi wsparcie dla DivX 3.11.

GUSTA, GUŚCIKI

Cześć DrMaxie,
Piszę do Ciebie, bo muszę zareagować na to, co ostatnio wypisywałeś w odpowiedzi na list Ozorexa. Czemu próbujesz wprowadzić w błąd czytelników nazywając recenzję „osobistym odczuciem" i „do bólu subiektywnym" tekstem?

▶ Ze złej woli i czystej złośliwości, ani chybi.

Przecież tak nie powinno być i szanujące się pismo opiniotwórcze (a za takie powinno uchodzić Neo Plus, jeśli swój dział recenzji nazywa „co do konsoli, a co do śmietnika") nie może sobie pozwolić na szerzenie takich informacji. To, że recenzja nie jest w pełni obiektywna, to jest oczywiste, ale już nazywanie jej „opinią jednego autora o grze" jest nadużyciem.

▶ No prawda, w wypadku naszego czasopisma opinie są zazwyczaj dwie.

Jeśli tak by było w istocie, to jaki sens miałoby istnienie pism i portali oceniających filmy, gry, spektakle, płyty?

▶ Taki, że faceci i facetki piszący dla takowych zazwyczaj mają (dobra – powinni mieć) w danym temacie doświadczenie nieco powyżej średniej krajowej. Stąd większa szansa, że jeśli dany produkt zrobi na nich pozytywne wrażenie, to rzeczywiście nie jest bublem. Chociaż bywa różnie, zwłaszcza w kwestii płyt czy filmów, gdzie rozbieżności gustów krytyka i publiczności potrafią być... Efektowne.

Jeśli każda recenzja byłaby opinią jednego człowieka, to fakt przyznania danemu produktowi oceny 10, a innemu 2 nie miałby znaczenia. Nie miałyby też znaczenia wyszczególnione w tekście wady i zalety. Dlaczego? Bo byłyby one elementami, które spodobały się/wkurzyły tylko JEDNĄ osobę o określonym guście.

▶ Zdradzę Ci sekret – tym właśnie są. Przynajmniej do pewnego stopnia. Nie zrozum mnie źle, wiem do czego pijesz, ale będę upierać się przy swoim. Jestem jednym facetem i nie umiem na potrzeby recenzji wygenerować dwóch gustów. Tylko nie wiem, czemu tak demonizujesz sprawę – wszak gusta moje i czytelników pod względem tego, co lubią, a czego nie lubią w grach, mogą się w znacznym stopniu pokrywać. Nie zmienia to faktu, że recenzent ma obowiązek przede wszystkim dostarczyć czytelnikowi rzetelnych informacji, które ten przetworzy w głowie i ewentualnie podejmie decyzję o zakupie (lub też skonfrontuje recenzję z innymi źródłami, co serdecznie polecam – sam zawsze tak robię).

To znaczy, że w jednym przypadku mógłbym usłyszeć zachwyty nad wymagającym systemem checkpointów, chociaż wcześniej czytałem o tym, jaki on jest niedopracowany i żałosny według innego medium.

▶ A nigdy Ci się to nie zdarzyło? Niedawny przykład – respawnujący się wrogowie w Far Cry 2. Zetknąłem się z kilkoma absolutnie spolaryzowanymi opiniami na ten temat. Dla jednych to wtopa skreślająca z miejsca grę, dla innych dobry ruch w celu utrzymania tempa akcji. Cokolwiek powie recenzent, wszystkim nie dogodzi. Ale nie może też ograniczyć się do poinformowania, że „w grze odradzają się przeciwnicy", bo gdyby tak traktować każdy element rozgrywki, to skończyłoby się na wyliczance co się dzieje na ekranie.

Autor recenzji nie może oceniać według własnego widzimisię. Musi wziąć poprawkę na fakt istnienia innych gustów na świecie. Dlatego obniżanie oceny za np. wygląd bohatera, liczbę ciemnych pomieszczeń w danej produkcji czy za muzykę grającą w czasie wyścigów powinno być albo wykluczone albo odpowiednio zaznaczone. Chyba sam piszesz recenzje stosując odpowiednie przekonania i poprawki na otaczający świat, a w listach po prostu nie wysłowiłeś się miesiąc temu właściwie. W każdym razie proszę byś to sprostował, bo odbierasz renomę magazynowi, sobie, a także całej grupie zawodowej, do której aspirujesz bądź już należysz.

▶ A także hańbię swoją rodzinę do siedmiu pokoleń wstecz. Po pierwsze – nie bardzo rozumiem jak opinia jednego człowieka (w tym wypadku moja, o recenzjach) miałaby odbierać renomę magazynowi, o „grupie zawodowej" nie wspominając. Ale serio, najlepszym przejawem brania przeze mnie poprawki na gusta innych jest choćby złożona niniejszym obietnica, że nigdy, przenigdy nie napiszę recenzji piłki kopanej czy innego symulatora Formuły 1. Bo przyjmuję do wiadomości swą ignorancję na ich temat i wiem, że moja opinia o nich byłaby bezwartościowa. Są jednak gatunki, na których – nie chwaląc się – znam się nieźle i potrafię dostrzec wady i zalety danej gry. To się właśnie nazywa „gust" i wcale nie tak łatwo go sobie wyrobić, jak (najwyraźniej) Ci się zdaje.

Jeśli mój przekaz jest nieczytelny dodam jeszcze jeden przykład. Wyobraź sobie grę o grafice Uncharted 2, miodności GoW2 i żywotności PES, w której głównym bohaterem jest tłuścioch w hawajskiej koszulce i meksykańskim kapeluszu. Ocenisz grę na 9.4, bo TYLKO i WYŁĄCZNIE główny bohater jest dla Ciebie do bani? Chyba powinieneś dać 10 i w recenzji napisać, że bohater może kogoś odrzucić. Wcale jednak tego zrobić nie musi, a Ty jako recenzent musisz o tym pamiętać. Pozdrawiam,
JackPop

▶ OK, teraz mi głupio. Zdawało mi się, że przez cały czas gawędziliśmy o ocenianiu gier jako takim, to znaczy rzetelnym wymienianiu wad i zalet zakończonym podsumowaniem stwierdzającym, które z nich przeważają. A my tu nadal o tych cyferkach umieszczanych pod tekstami? No dobrze, skoro musimy. Ciekaw jednak jestem, w jaki sposób wykoncypowałeś, że odpychający bohater jest wart równo -0,6 punkta, pomijając już fakt, że pomieniony pan przy kości nie musiałby dla każdego być odpychający. Osobiście skupiłbym się raczej na tym czy ów tłuścioch jest ciekawą postacią, czy dobrze komponuje się z resztą gry i czy został ciekawie zaprojektowany. Sam fakt jego nadwagi i nietypowego ubioru nie miałby dla mnie znaczenia. Nie wiem czy takiej odpowiedzi oczekiwałeś, ale innej chyba dla Ciebie nie mam.
A ponieważ niespecjalnie mam ochotę, żeby nasza mała wymiana zdań przerodziła się w rozwleczony spór teoretyczny, spróbuję pokrótce raz jeszcze streścić, o co mi chodzi. Tak, masz rację – recenzja nie ma prawa wyglądać tak: „Eee, bohater za chudy i jeszcze ma głupi kapelusz, w dodatku wszędzie otwarte tereny, a ja cierpię na agorafobię – ocena 5.5". I nie o to mi, broń Boże, wcześniej chodziło. Recenzent nie powinien oceniać według własnego widzimisię, ale według własnego doświadczenia – owszem. Musimy przyjąć do wiadomości, że recenzent ma zgodnie ze swoim sumieniem uczciwie ocenić dany produkt. Nie ma kryteriów takiej oceny brać z kapelusza, ale nie bardzo też wiem, w jaki sposób ma „brać poprawkę na istnienie innych gustów". Nie ma, powiadam, bo jak już zacznie brać tę poprawkę to skończy na mentalnym grzęzawisku w rodzaju brania pod uwagę gustu masochistów, którzy lubią katować się kiepskimi grami. Wiem, że szalenie w tej chwili przejaskrawiam, ale mam wrażenie, że zasada pozostaje słuszna. Pomijając już, że – jak rozumiem – mówimy tak naprawdę o drobnych rozbieżnościach. Jeśli ktoś NAPRAWDĘ nie jest w stanie odróżnić gry dobrej od beznadziejnej, powinien zmienić zajęcie.

ZAGRAJ (W) TO JESZCZE RAZ, SAM

W końcu zebrałem się, żeby do Was napisać. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że czytuję wasze pismo od 2005 roku.
Na początku chciałem wam wytknąć parę nieścisłości w waszych recenzjach (o czym trochę później), ale w trakcie porządków w swoim pokoju natknąłem się na pewne pismo z roku 2000. Było to pismo z opisami do gier z PS one. A w nim opisy do takich hiciorów, jak Front Mission 3 i Vagrant Story. Wystarczył szybki rzut oka na szafkę z grami i sprzętem, i tak w piętnaście minut od znalezienia pisma już grałem we Front Mission 3 (10 minut szukałem eurozłącza, aby na nowo podłączyć PS one). Grafika paskudna, ale sama gra... No cóż, jak to powiedział kiedyś Yathzee – są gry, w które się przestaje grać, bo człowiek się tak wku***a, że już nie może na nie patrzeć i są takie gry, w które się przestaje grać, gdy zaczyna się mieć poważne objawy niedożywienia i braku snu. Nie wiedziałem, kiedy czas tak szybko zleciał i stwierdziłem, że pora spać, ale wcześniej chciałem sprawdzić jak się po tylu latach miewa Vagrant Story. Powiedziałem sobie „do pierwszego save pointa" (standard, nie?). Ogólnie padłem po 6 rano. W każdym razie, jak już odespałem i odpaliłem PS3, aby sprawdzić, co nowego w PSN, poczułem się jak pewien pan siedzący pod drzewem dawno temu.
Przecież VS i FM3 aż się proszą o remake na nowe konsole, a już zwłaszcza Vagrant Story, bo niewiele pism i portali w swoim czasie dawało tej grze poniżej 9, a było sporo takich, które bez wahania dawały tej grze 10!
I tu pojawiło się pytanie, którym chcę się z wami podzielić: „dlaczego nie ma i nie słychać, aby ktoś robił remake takiej gry?"

▶ Odpowiedź, która od razu się narzuca, brzmi: Bo te gry już istnieją i – jak dowodzi Twój list – nie zestarzały się na tyle, żeby nie dostarczać pierwszorzędnej rozrywki. Chyba wolałbym, żeby mania produkowania duplikatów, znana z przemysłu filmowego, nie zaszczepiła się wśród twórców gier. Film, z którego cytatem nazwałem niniejszy list, powstał ładne kilkadziesiąt lat temu, jest czarnobiały i w ogóle nie ma efektów specjalnych, ale nikomu na szczęście (jeszcze) nie przyszło do głowy kręcenie remake'a. Bo jest idealny taki, jaki jest.

W międzyczasie odkurzyłem parę innych tytułów, a wśród nich Medal of Honor i Medal of Honor: Frontline, i też się trochę zdziwiłem dlaczego EA odeszło od pierwotnej formuły i zrobiło badziewiaste MoH: Airborne. Nie wiem jak wam, ale mi dużo więcej frajdy sprawiło robienie w bambuko nazistów z lewymi papierami niż pięciokrotne skakanie z samolotu.
Przyciąłem też dłuższą chwilę we Front Mission 4 (pewnie część z tych, którzy wiedzą o co chodzi, z dezaprobatą pokręci głową – jednorazowy wybryk) i tylko żałowałem, że FM5 nie wyszło poza Japonią, i zacząłem się zastanawiać kiedy, a raczej czy w ogóle będzie nam dane zobaczyć Front Mission 6...
Tak czy siak, z krytycznego listu, wyszło wspomnienie starych dobrych czasów, a właściwie starych gier

w nowych czasach, i ciekawi mnie, co Wy jako znawcy tematu i rynku sądzicie o tym. O grach, które powinny się ukazać po latach w nowych odsłonach.

▶ Jeśli chodzi o moją opinię – patrz wyżej. Oczywiście istnieją świetne gry, które postarzały się na tyle, że ich oprawa w dzisiejszych czasach odstrasza i ich odświeżenie byłoby ze wszech miar uzasadnione. Z drugiej jednak strony, każdy taki zabieg byłby z natury wtórny i wypada się zastanowić czy nie lepiej, żeby twórcy skupili się na realizowaniu oryginalnych pomysłów. O takie zawsze najtrudniej.

A teraz to, o czym wspomniałem na początku, czyli mała errata do recenzji Star Wars Force Unleashed. Otóż, Marcellus napisał, że bohater gry jest mało wyniszczony przez ciemną stronę mocy, a zwłaszcza przez błyskawice, które sprawiły, że Imperator wygląda tak, jak wygląda. Tak się składa, że po przeczytaniu recenzji miałem okazję obejrzeć Zemstę Sithów i zauważyłem, że Imperator wygląda jak wygląda, bo Mace Windu odbił mieczem świetnym błyskawice w Sidiusa. Ale czepialstwo, co?

▶ Kiedy mówimy o Gwiezdnych Wojnach (a konkretnie – ich fanach), słowo „czepialstwo" odrobinę zmienia znaczenie. Twoja errata może być zatem postrzegana najwyżej jako „dbałość o szczegóły".
▶ Marcellus: Mace Windu odbił błyskawice Ciemnej Strony Mocy w Imperatora, ergo – Imperatora wyniszczyło korzystanie z niej. To zawsze się tak kończy, bez względu na to, czy poprzez ławę, czy błyskawice lub jakiś inny sposób. A tak na marginesie – jestem ortodoksem starej trylogii i o wiele bardziej podobała mi się wizja przedstawiona właśnie w starych Gwiezdnych Wojnach – że wyniszcza i zmienia samo zadawanie się z Ciemną Stroną Mocy, że za tą Moc trzeba płacić najwyższą cenę.

I jeszcze jedno. Okładka z czerwca 2008 wygląda genialnie, połączenie kolorów i grafiki... Coś cudownego, aż by się chciało taki plakat (niekoniecznie z tymi wszystkimi napisami co zrecenzowano, a w co już grano).
PS: Wszyscy piszą, że robicie zajebiste pismo, najlepsze w branży. Ja interesuję się grami już jakieś 16 lat i... Całkowicie się z nimi zgadzam! Pozdro i najlepszego
Andy Hanza

BON APETIT?

Witam serdecznie,
Dziękuję całej załodze N+ za fantastyczny grudniowy numer. Moją największą uwagę przykuł materiał o Killzone 2. Ciekawy jestem, co sądzi o tym tytule reszta szanownych Redaktorów?

▶ Nie wiem jak reszta, ale jeśli chodzi o wyżej podpisanego, to pierwsza część jakoś zupełnie przeszła mi koło nosa i może dlatego nie odczuwam przesadnego ciśnienia, żeby położyć moje spocone łapy na sequelu. Choć przyznaję bez bicia, że wygląda to ładnie.

Kilkanaście (kilkadziesiąt?) numerów temu Gulash zarzekał się, że zje (tutaj mogę się mylić) jeden numer N+, jeśli końcowa grywalna wersja ww. gry będzie prezentować poziom rendera pokazanego na E3 w 2005. Zanosi się na to? :)
Pozdrawiam,
marcin

▶ Hehe, zależy jak na to patrzeć. Z tego co widziałem, jakość grafiki niebezpiecznie zbliża się do tego, co pokazano w pamiętnym filmiku. Z drugiej jednak strony – tym, co zrobiło na mnie wówczas największe wrażenie, była nieprawdopodobna dynamika przedstawionych wydarzeń. Mówiąc wprost, filmik był po prostu świetnie wyreżyserowany. Dwie minuty intensywnej akcji, co jeden patent to lepszy. Grywalny KZ2 jest, siłą rzeczy, bardziej... Statyczny. Więc, przynajmniej jeśli o mnie chodzi, układ trawienny naczelnika może spać spokojnie.
▶ Gulash: Spoko Max, nie broń niedowiarka. Ychhh. Pożrę. Minirelacja za miesiąc.

YMCA

Cześć szanownej Redakcji. Grając w jakże gorący (również ze względu na miejsce akcji) tytuł ostatnich miesięcy, mianowicie w osławionego Far Cry 2, do bolącej głowy wtoczyła się myśl (każdemu się czasami zdarzy :/) napisania do Was listu, a raczej podzielenia się pewną ciekawą obserwacją, zamieszczoną w załączniku. Mniejsza o jakość, która dzięki potędze optyki aparatu, w który uzbrojony jest mój lekko już przeterminowany telefon komórkowy, nie powala na kolana, chodzi o treść. Jak widać, poza, w jaką zwinął się nieszczęśnik ze zdjęcia, wpędziłaby człowieka-gumę w kompleksy, a zalotnej miny i gestu pozazdrościłby niejeden model.
NGX

▶ Ostro! Sam ostatnio kończyłem FC2, ale muszę przyznać, że wrogowie nie byli skorzy do podobnych ekscesów. Możesz więc pogratulować sobie zwierzęcego magnetyzmu, który sprawia, że nawet postacie na ekranie zabiegają o Twoje względy. Kto wie, może kiedy grasz w Gears of War i odwracasz się na chwilę, by sięgnąć po chipsy, Marcus lubieżnie łypie na Ciebie znad Lancera. Brrr.

ZAWÓD: RECENZENT

Witam szanowną redakcję.

▶ Witam szanownego Czytelnika.

Od lat zastanawiam się nad tym, co będę w życiu robić. W końcu doszedłem do tego, że chciałbym zostać recenzentem gier na konsole. Problem w tym, że nie bardzo wiem co robić, żeby móc osiągnąć ten cel i chcę wam zadać parę pytań:
Z czego zdawać maturę? Obecnie jestem uczniem drugiej klasy politologicznej w liceum z rozszerzonym angielskim.

▶ Z czego chcesz, a raczej – z tego, co pomoże Ci dostać się na wymarzone studia. Z doświadczenia wiem, że egzamin dojrzałości niespecjalnie determinuje czym będziesz zajmować się w życiu.

↘ Witam! Są jakieś nowe wieści na temat nowego dodatku do Half-Life? Oraz co z drugą częścią Scarface? Jest szansa, że wyjdzie? Przecież nawet Niko nie może się równać z Tonym :) pozdrawiam całą redakcję. Jachu

Jeśli chodzi o Half-Life 2: Episode Three, to o tej grze nadal jest dosyć cicho. Valve obiecywali nowe informacje pod koniec 2008 roku, ale jakoś nic nie pokazali. Zresztą twórcy zapowiadali, że przygotowanie tego dodatku zajmie im trochę więcej czasu niż poprzednich. Tak czy siak, spodziewałbym się go w tym roku. Natomiast Scarface 2 był opracowywany, niestety – wygląda na to, że jest jedną z gier porzuconych jakiś czas temu przez Activision i w przeciwieństwie do Pogromców Duchów oraz nowego Riddicka, nie został podebrany przez innego producenta. Biorąc jednak pod uwagę spory sukces pierwszej części, wypada przypuszczać, że taki sequel w końcu powstanie.

↘ Moglibyście podać stronę internetową, z której mógłbym ściągać najnowsze firmware do konsoli PlayStation 3?

Wpadnij na oficjalną polską stronę PlayStation – [http://pl.playstation.com/help-support/ps3/]

↘ Witaj. Grając na PS3 w GTA IV chciałem dołączyć do gry mojego kolegi. Niestety, non-stop wyświetla się komunikat „game session no longer exists. Returning to single player mode". Jakaś sugestia?

Wiele osób w sieci ma ten problem, ale zdaje się, że nikt dokładnie nie wie, czy to wina PSN, Rockstar, czy złych ustawień konsoli. Pomóżcie, jeśli wiecie, co z tym fantem zrobić.

↘ W tym roku kupuję PS3. Mam kilka pytań: 1. Czy można grać na zwykłym TV 21" z wejściem euro? 2. Jak gry będą wyglądały na tym TV? 3. Kiedy według Was będą obniżki cen tej konsoli? 4. Łatwo pod to bydlę podłączyć net? 5. Za Xbox Live płaci się koło 120, a za net w PS3?

1: Można. 2: Gorzej niż na LCD czy innej plazmie oczywiście. Co nie znaczy, że w ogóle nie da się na nie patrzeć. 3: Można gdybać, ale tak naprawdę trudno powiedzieć. Osobiście nie liczyłbym na to – po pierwsze maszynka ma w sobie sporo zaawansowanej technologii, która siłą rzeczy winduje cenę, żeby wspomnieć tylko o odtwarzaczu Blu-ray. A po drugie – widziałeś ostatnie kursy euro i dolara w stosunku do złotówki? 4: Tak, nie powinieneś mieć większych problemów. 5: Nic. Sama usługa jest darmowa, przynajmniej na razie. Buli się tylko za gry i dodatki, ale też nie wszystkie.

Na jakie studia przydałoby się iść?

▶ Jeśli umiesz poprawnie i klarownie wysławiać się w języku polskim – na jakie tylko masz ochotę. Jeśli zaś uważasz, że przydałoby Ci się w tej kwestii co nieco usprawnić i poważnie wiążesz swoją przyszłość z pisaniem... Hmm, no nie wiem, dziennikarskie same przychodzą do głowy. Ale nie traktuj tego jako porady naznaczonej przekrojową znajomością tematu.

Jak wygląda praca w redakcji i jakie są jej wady i zalety?

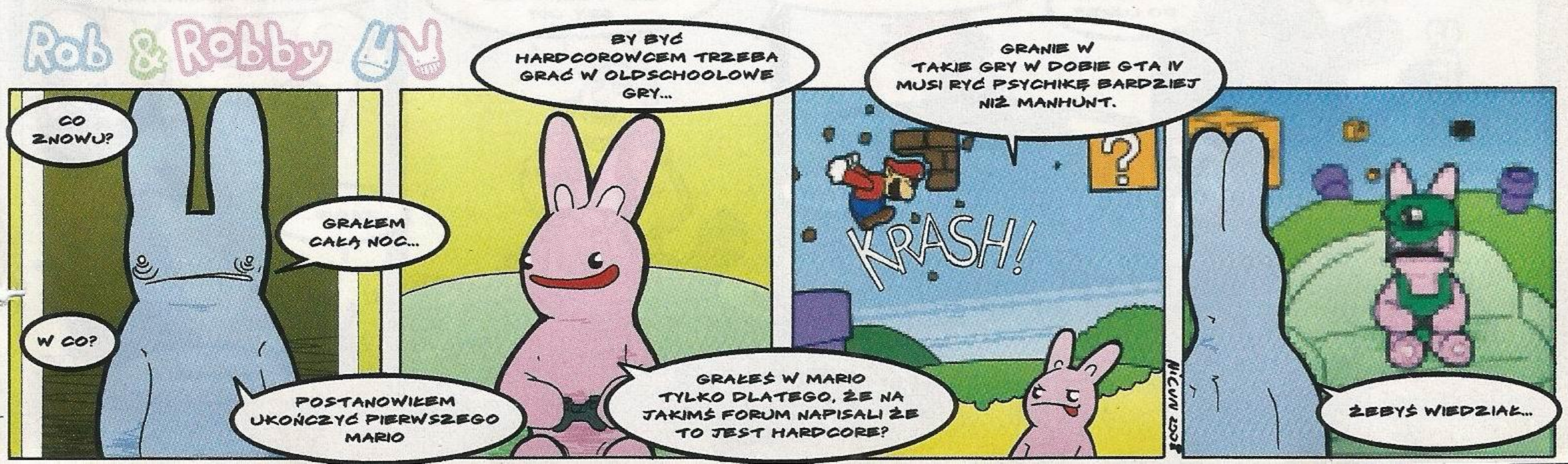
▶ Jedną z przyjemniejszych rzeczy związanych z pisaniem jest możliwość pracy zdalnej. Liczą się wyniki i dotrzymywanie terminów. Natomiast wady i zalety pracy w chacie są takie, że z jednej strony nikt nie sterczy nad głową, a jak zachce mi się wyjść zrobić sobie herbatę, to nie narażam się na podejrzliwe spojrzenia szefa. Do tego mogę pracować w wybranych przez siebie godzinach (zazwyczaj między 23 a 6 rano). Z drugiej strony, nieregulowane godziny pracy często oznaczają, że w praktyce zawsze jesteś w pracy. Wymaga to wszystko specyficznego typu osobowości. Osobiście – uwielbiam, ale znam ludzi, którzy nie potrafią się w takim trybie życia odnaleźć.

Jakie są wymagania, by dostać taką posadę? Znam język angielski w stopniu zaawansowanym, jestem na bieżąco z nowościami na rynku (niewiele mam okazję poznać z powodu braku funduszy), wiem bardzo dużo na temat tytułów retro z Atari 2600, NES, SNES, N64, SEGA Genesis, SEGA Dreamcast oraz PlayStation.

▶ Angielski to duży atut, nie tylko w tej robocie zresztą. Znajomość tematyki, o której chciałbyś pisać, to warunek wstępny. Teraz pozostaje już tylko pytanie: Czy umiesz przelać ową znajomość na papier (tudzież ekran monitora) w składnej i nadającej się do czytania formie?

Gdy opowiedziałem o tym szkolnej doradczyni od spraw zawodowych, to powiedziała, że się na tym nie zna i najlepiej zapytać kogoś, kto siedzi w tym fachu. Pozdrawiam i proszę o pomoc.
16-bit Rocky

▶ Mam nadzieję, że przynajmniej w skromnym stopniu pomogłem. Nie chciałbym też torpedować Twoich ambicji, powinieneś jednak wiedzieć na co się, nomen omen, piszesz. Pisanie o grach to fajna robota, ale momentami niewdzięczna. Do tego, nie spodziewaj się od razu kokosów, chyba że założysz własny magazyn i podbijesz międzynarodowy rynek. No i jako tzw. „career choice" ma spore ograniczenia – mimo, że jest to, co by nie mówić, praca twórcza, nie ma w tym zawodzie Orsonów Wellesów czy innych Stephenów Kingów. Jeśli więc marzą Ci się wielkie pieniądze i renoma – nie ten adres. Jeśli jednak chcesz sobie po prostu dorobić robiąc to, co lubisz – wal śmiało. I nie przejmuj się specjalnie formalnym wykształceniem – pisz dużo i pokazuj to, co napisałeś komuś, kto będzie w stanie obiektywnie ocenić warstwę językową. I nie mam tu bynajmniej na myśli kumpla, babci ani wujka, tylko np. panią od polskiego. Jeśli ona da zielone światło – nic tylko słać do redakcji. ■■



O RACJI, POWIĘKSZANIU SOBIE ORGANÓW, DYSKUTOWANIU NA FORACH I ZŁOCHRANIU

Znów wziąłem udział w dyskusji na forum internetowym

Otóż napisałem, że moim zdaniem nowe Killzone będzie tarmosić wizualnie i przeczołga konkurencję. I że nikt, ani nic nie może na to poradzić. Zaraz potem naszła mnie refleksja dość złożona. Przeleciałem się przez posty wyżej niż mój i odkryłem, że cały topic składa się z podobnych mu, konstruktywnych wypowiedzi. „K2 nijak się ma do Halo", „Nieprawda!", „Prawda!", „Nieprawda!, „Ty wale!"... etc. Zastanowiłem się nad tym pięknym fenomenem człowieczego teatru między użytkownikami. Wlazłem na forum samochodowe. „Jeśli 4x4, to tylko Land Cruiser!", „Nieprawda!", „Prawda!"... Hmmm... Miałem następnie myśl, żeby udać się na forum dla samotnych matek, ale już dałem spokój. Ileż tu się rzeczy dzieje!

Po pierwsze, należy się zawsze spróbować w walce o to, kto ma większego. Większego ma ten, kto więcej pisze – to oczywiste na forum. Większego ma też ten, kto ma więcej punktów w acziwmentach – to także wiemy. Tradycja porównywania sobie kto ma większego musi być stara jak świat. I to dosłownie: nie ważne kto ma jakiego. Ważne kto ma największego. Wyobrażam sobie początki całej sytuacji. Rysunki naskalne, praludzie w jaskiniach i jeden pyta rysownika: „Który tutaj, to ja?". Rysownik pokazuje jakiegoś przykucniętego z oszczepem patyczaka. „To weź mu tu dorysuj tę małą kreseczkę większą". Na co rysownik, jeśli miał smykałkę do biznesu, zgadzał się, za porcję jedzenia, czy czegoś.

Na forach internetowych, pomyśleć by można, chodzi o to, kto ma rację. Dobrze by było. Część rzeczy można faktycznie zweryfikować i wiadomo, kto ma rację (na przykład jak sobie poradzić z jakimś problemem w grze). Ale część jest nieweryfikowalna – jak na przykład gusta. Pomyśleć więc można, że fora uczą dyskutować o opiniach. Niestety... Nie. Życie jest tak uporządkowane, że opinia zaledwie kilku osób z naszego otoczenia ma dla nas znaczenie. Reszta absolutnie wcale. Jeśli dziewczyna Wam mówi: „nie mam ochoty na kino na pierwszej randce, ale lubię czytać książki", to nam to coś robi. Ale jeśli powie to ktoś z sieci, to właściwie co mu powiedzieć... No OK. Niech se czyta.

Piszę na forum: „To głupie, że w Prince of Persia gra się jednym buttonem". Ktoś mi odpisuje: „To jest właśnie najfajniejsze". Hmmm... Mógłbym go przekonywać... Ale po co? Idę dalej. Zaglądam do czasopism, a tam recenzje. „Grafika mi się nie podoba" – pisze kolega po fachu. A mnie się podoba. „Nieprawda!" „Prawda!". I tak w kółko. Jedno staje się jasne: uczestnictwo w forach nie za bardzo ma już na celu przekonanie kogoś do czegoś, bo sensu w tym zero. Można za to zyskać szacun u współziomków za wielkiego intelektualnego e-peena. Ponieważ każdy z czytających te słowa brał kiedyś udział w dyskusji o grach i pewnie znajduje ją rozkoszną, proponuję krótki poradnik dla uczestniczących w dyskusjach, którzy chcą sobie przy okazji powiększyć. Założenie jest takie, że nie chcemy nikogo przekonać, bo i po co. Chcemy przeciwnika wyraźnie zdeprymować, bo tylko dobrze zdeprymowany przeciwnik wydłuża nam e-peena tak, jak lista nokautów w biogramie boksera.

Oto, co zaobserwowałem u mistrzów formowych:

PONIEWAŻ KAŻDY Z CZYTAJĄCYCH TE SŁOWA BRAŁ KIEDYŚ UDZIAŁ W DYSKUSJI O GRACH I PEWNIE ZNAJDUJE JĄ ROZKOSZNĄ, PROPONUJĘ KRÓTKI PORADNIK DLA UCZESTNICZĄCYCH W DYSKUSJACH, KTÓRZY CHCĄ SOBIE PRZY OKAZJI POWIĘKSZYĆ

Zasada 1: Anonimowy przeciwnik nie da się zdeprymować. Co innego forum, a co innego na przykład komentarze pod newsami. Tam, gdzie choć trochę da się namierzyć kto pisał, szanse są większe.

Zasada 2: Nie musisz mieć racji. Nikt nie ocenia racji, bo i tak każdy ma swoje zdanie. Ważne, że piszesz śmiesznie i ktoś pod spodem dopisze „LOL" – im więcej dopingu, tym większy...

Na przykład:

„Ta gra jest krokiem naprzód, jeśli chodzi o strzelanki. W ile strzelanek grałeś, bo na razie podajesz więcej tytułów"... 20 000 znaków tekstu.

Odpowiedź: „Zzzzz... Przepraszam, zasnąłem. Jaka była konkluzja? Następnym razem poukładaj myśli zanim napiszesz, a nie w trakcie".

Czyli: Nie trzeba odpowiadać na temat, wystarczy, że będzie śmiesznie.

Zasada 3: Izoluj oponenta. Ty i uczestnicy forum, to my. On, to nie my. Na przykład: „Już dawno ustaliliśmy na tym forum sensowność takich argumentów. Nie rób nam bałaganu, tylko poszukaj miejsca, gdzie o tym było rozmawiane, proszę."

Uach. „proszę" – taka niezła szpila, że jesteśmy niby czyści jak łza dziewicy. Pojawia się pytanie oczywiście gdzie jest ten wątek. Cóż... My tego nie wiemy. Założę się jednak, że się chłopakowi nie będzie chciało szukać, a reszta forumowiczów przytaknie milcząco na fakt, że kiedyś coś mądrego ustalili, a na pewno sprzeciwią się robieniu na naszym forum bałaganu.

Zasada 4: Gdzie można, używaj sformułowań: większość, często, zwykle. Zamiast: zawsze, nigdy, każdy, nikt. Z kategorycznego myślenia trudniej się obronić. Z niekategorycznego, jak się chłopak ucieszy, że na czymś nas przyłapał i wysmaży 40 000 znaków, wychodzimy krótkim: „było napisane ZWYKLE – l2read".

Zasada 5: Kiedyś też tak myślałem... To jest dobra bomba. „Kiedyś też nie lubiłem strzelanek, ale trzeba się wprawić w joypad i naprawdę zaczynają mieć sens". Między wierszami: nie masz skilla i manuala, ułomku. „No tak, nie masz tej gry. Ja też myślałem, że będzie słaba, analizując obrazki i recenzje. Ale dostałem na urodziny, pograłem i widzę, że dużo dobrego światu ten tytuł przyniósł". Między wierszami: nie oceniaj jajka po skorupce, czy jak to tam było.

Powyższe porady, zauważcie, nie są poradami merytorycznymi. Wyłuszczyłem je z forów i dyskusji jako sprytne, ciekawe i wnoszące. Zauważając, że deprymując rozmówcę, wcale nie udowadniają, że mamy rację, ale po prostu, że jesteśmy jajcarniejsi. Jak pisałem wcześniej, w wielu przypadkach nie ma co przekonywać, bo niczego z tego nie ma. Za to uchodzić za szyszeczkę w towarzystwie forumowym to już coś. Miłej zabawy. Dla treningu polecam dział listów w N+, co zapewne ucieszy redakcję (która z rzadka tylko odpowiada merytorycznie).

■■ **Grabarz**

7+
www.pegi.info

PlayStation Network

THIS AD WAS MADE ENTIRELY IN LITTLEBIGPLANET*

*Ta reklama została w całości stworzona w LittleBigPlanet

BAW SIĘ ZE WSZYSTKIM!

W LittleBigPlanet możesz zrobić wszystko. Wymyślić bohaterów. Zbudować gry. Stworzyć zupełnie nowe światy i dzielić się nimi przez Internet. I co najlepsze, możesz bawić się wszystkim tym co stworzą również inne osoby. Więc jeśli możesz sobie to wyobrazić - jeśli ktokolwiek może sobie to wyobrazić - możesz zagrać w to w LittleBigPlanet.

LittleBigPlanet.com

LittleBIG Planet™

PLAYSTATION 3

™ and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "LittleBigPlanet" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband Internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

PlayStation Network

Blu-ray Disc

SONY

eu.playstation.com
killzone.com

18+
www.pegi.info

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone®2 ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PREMIERA: 25.02.2009

GRA W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

KILLZONE®2

PLAYSTATION 3